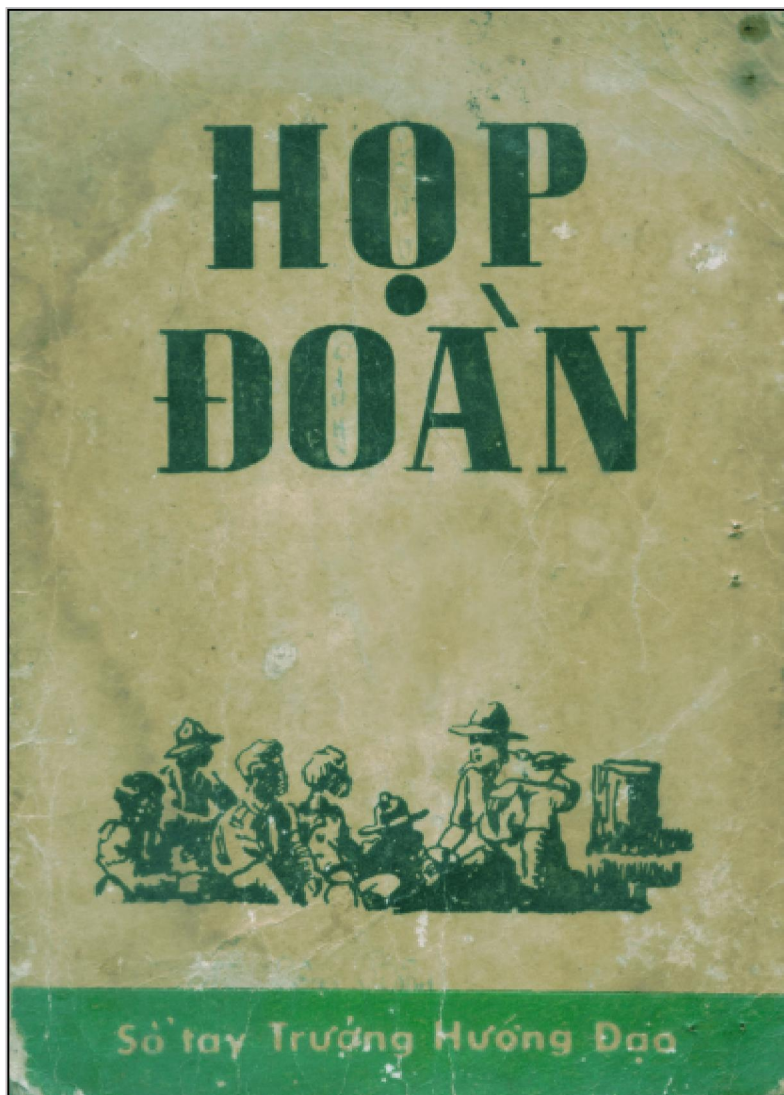


MỤC LỤC

Họp Đoàn

Tác giả: Đỗ Văn Ninh_UV HĐ

Xuất bản: Nhóm Mối Dây, năm 1970

Tủ sách Trí Duệ Hậu

Convert to word và ebook: Thái Thuần (1/1/2015)

ĐỖ VĂN NINH

biên soạn

HỌP ĐOÀN

Thân tặng các Trưởng trẻ đầy nhiệt huyết, nhiều thiện chí nhưng vốn liếng chẳng có bao nhiêu để chia sẻ một mối lo âu hầu như bất tiện.

ĐỖ VĂN NINH
ỦY VIÊN HĐ

Thân tặng các Trưởng trẻ đầy nhiệt huyết, nhiều thiện chí nhưng vốn liếng chẳng có bao nhiêu để chia sẻ một mối lo âu hầu như bất tiện.

ĐỖ VĂN NINH
ỦY VIÊN HĐ

LỜI GIỚI THIỆU

Tưởng không lúc nào bằng lúc này, một tài liệu về họp đoàn cho Ngành Thiếu lại quan trọng và cần thiết mà phàm Thiếu trưởng nào biết lo xa và suy tưởng chín chắn đều nên và phải quan tâm đến.

Để đáp ứng nhu cầu, Trưởng Đỗ Văn Ninh đã biên soạn cuốn HỌP ĐOÀN thoát nguyên từ quyển: How to Run a Troop, một trong loại sách Gilcraft của Trại Trường Quốc Tế Gilwell. Tác giả đã soạn ra Việt Ngữ, lựa lọc những phần chính, sửa đổi cho phù hợp với khung cảnh Việt Nam, lại thêm nhiều tài liệu, phụ bản tiện dụng.

Sách nói lên đặc tính của Hướng Đạo và dân tộc Anh, đặc tính hay cười làm chúng ta suy ngẫm và áp dụng.

Sách gồm 39 kỳ họp Thiếu đoàn, được chia thành ba giai đoạn lấy Chương trình Hướng Đạo Hạng Nhì (HĐH2) làm căn bản. Mỗi giai đoạn bao gồm chương trình eho một mùa tronq đó được lồng chương trình cho từng tháng, rồi từng tuần lễ. Ba tháng sinh hoạt với 13 lần họp đủ cho những Trưởng đơn độc tự soạn thảo hoạt động cho đơn vị mình.

Dùng hết sách là hoàn tất ehương trình một năm, người Trưởng lại được mở thêm đường đi bằng những lời đề nghị quý giá, nhất là lời nhắn nhủ của B.P. như an ủi, khuyên bảo, can ngăn, thúc dục và cuối cùng tán dương Trưởng Hướng Đạo.

Rất mong quyển HỌP ĐOÀN do Trưởng Đỗ Văn Ninh gắng công hoàn thành sẽ đem lại nhiều lợi ích cho eác Thiếu trưởng ngày nay và cho những người soạn sách giáo dục Hướng Đạo mai sau.

Chúng ta đợi chờ những ấn phẩm khác trong những ngày gần đây để anh em có nhiều tập tài liệu dùng và cống hiến đám trẻ đang cần phát triển hơn lúc nào hết.

LÊ MỘNG NGỌ
Trại Trưởng HĐ VN

BUỔI HỌP THỨ NHẤT

ĐIỀU KIỆN VẬT CHẤT

Ngay từ lúc đầu, Trưởng nên lập một thủ tục tốt, đó là chỉ định cho mỗi đội một góc riêng trong đoàn quán hay sân trường để họp đội thường xuyên, Dặn các đội Trưởng (đt) phải giữ chỗ đó luôn luôn sạch sẽ và gọn ghẽ mỗi khi họp.



1. DẤU ĐƯỜNG

Nói vắn tắt về nguồn gốc và lý do sử dụng dấu đường của người Da đỏ và các bộ lạc khác. Dạy dấu dường HĐ Câu chuyện quanh lửa trại (CCLT)4,

2. HIỀU BIẾT PHONG TRÀO

Nói đôi lời về ý nghĩa cái chào HĐ (CCLT.8), đặc biệt về ý nghĩa của ba ngón tay giữa.

3. NÚT (Gút)

Nói qua về lý do học và công dụng của nút (CCL T 8). Dạy đoàn (qua HTHĐ) các **nút dẹt, nút một vòng hai khóa**. Dặn đoàn sinh dùng dây thừng (corde) chứ đừng dùng dây gai (ficelle) và cho biết lý do.

Sau khi dạy nút thứ nhất rồi, cho cả đoàn thực hành ngay làm càng nhanh càng tốt và bằng đủ mọi cách (nhắm mắt đề sau lưng, làm trong đêm tối v.v..) Em nào làm xong trước và đúng, tiến lên một bước. Cho đoàn làm nhiều lần đề tìm em nào làm sai, làm chậm nhất. Nếu có hai đội trở lại, hãy cho các em làm chậm nhất trong mỗi đội thi với nhau, mục đích là để khám phá xem em nào làm chậm nhất trong đoàn đề đoàn trưởng (ĐT) tìm cách khác kiến hiệu hơn mà dạy (có thể đoàn sinh này chậm trí, làm không thuận tay v.v.)

Cứ áp dụng phương pháp này mà dạy các nút kế tiếp.

4, TRÒ CHƠI

Trò chơi truyền tiếp : NHẢY RÀO

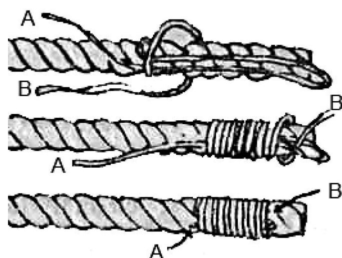
Tập họp đoàn đứng thành hàng dọc, mỗi đội cách nhau 4 thước, em nọ đứng xa em kia 1 thước. Ern đứng chót mang gậy HĐ. Khi có lệnh « Bắt đầu ! » em này cầm gậy chạy về phía trước, đưa 1 đầu gậy cho anh đứng đầu hàng (người thứ nhất). Hai người cùng cầm gậy ngang mặt đất 40 phân rồi chạy về phía cuối hàng. Khi gậy đến gần mình, các đội sinh (đã) phải nhảy qua chiếc gậy đó. Khi đến cuối hàng người bắt đầu cuộc chơi trở về đứng cuối hàng, người thứ nhất lại tiếp tục trò chơi bằng cách cầm gậy chạy ngược trở lại, đưa gậy cho nguời đứng đầu hàng và chơi cho đến người cuối cùng. Đội nào xong trước thắng và reo «A ! » lên cho cả đoàn cùng biết.

Trường hợp con số đs trong đội không bằng nhau, đội thiếu người phải chỉ định người khác chơi hai lần. Không được quân bình con .số bằng. cách loại bớt đoàn sinh ra, không cho chơi.

Biến đổi : Khi chạy ngược trở lại, 2 người cầm gậy có thể đưa gậy lên ngang vai mà chạy, bắt các đs phải cúi đầu xuống mà tránh

3B. NÚT (tiếp theo)

Chỉ dẫn cho cả đoàn cách làm **nút giữ đầu dây** (CCLT.8). Nếu không có đủ thì giờ để học, dặn đoàn sinh học và thực tập nút này ở nhà. (Hình vẽ).



HỘI ĐỒNG ĐOÀN (HĐĐ)

Vào dịp cuối tháng, sau buổi họp đoàn, Trưởng nên tổ chức HĐĐ để sắp xếp những công việc chính của đoàn. Thảo luận sơ qua về chương trình sinh hoạt trong tháng tới, hoặc hoạch định những hoạt động đặc biệt trong đoàn. Nếu có thể, hãy trao trách nhiệm cho đt (xem CCLT.4, mục Huấn luyện HĐ (HLĐH) và cuốn : " Hướng dẫn vào nghề Trưởng HĐ" Đoàn Trưởng HĐ (THĐ), mục HĐĐ).

TỦ SÁCH CỦA ĐOÀN

Đoàn nên có một tủ sách nhỏ gồm các sách báo HĐ và thanh niên. Đánh số những cuốn sách này theo kiểu thập phân (Dewey Decimal Process) và thiết lập một bản Thư Mục để khi kiểm kê có thể biết rõ cuốn sách nào thất lạc hay còn thiếu. Ấn định thể lệ cho mượn sách trong đoàn, ví dụ sau mỗi buổi họp đoàn đội v.v... Nhớ ấn định cả thời gian mượn sách nữa.

Khi đoàn mới có một số nhỏ sách báo, dành ưu tiên cho đt trước, sau này khi số lượng sách gia tăng, nới rộng phạm vi xuống đội phó (đp), các đs xuất sắc trong tháng

Lập một cuổn số kiểm soát trong đó có ghi tên người mượn, tên cuốn sách, ngày mượn, ngày phải trả. Lẽ dĩ nhiện ĐT phải cắt cử một đoàn sinh làm thủ thư đề phụ trách công việc này.

Đừng nói rằng Trưởng không thể lập được tủ sách cho đoàn vì lý đo thiếu phương tiện. Thật ra chỉ thiếu sáng kiến mà thôi. Hãy gắng mua mỗi lần một, hai cuốn, và bắt đầu ngay đi! Đừng quên rằng phụ huynh HĐ cũng có dư thừa khả năng giúp cho đoàn những cuốn bổ ích nữa! Về sách báo HĐ, Trưởng có thể mua tại Hội quán HĐ, nhớ gửi tiền về trước và đừng quên cước phí nữa !

5. TRÒ CHƠI NGOÀI TRỜI

1. Dấu đường (Follow úit trail)

Cử 1 đoàn sinh đi bộ hay đi xe đạp đi trước, mang theo một gói đầy giấy màu cắt vụn (confetti) hoặc vỏ trái cây (có màu sặc sỡ) để thỉnh thoảng rắc trên đường cho các đoàn sinh theo sau nhận ra.

Hoặc cử một đs mang theo phấn trắng để đánh đấu trên tường, cổng, cây, cột đèn v.v. dọc con đường đoàn phải theo. Các đội cứ theo dấu vết đó mà đi. Đội đi sau chót, sau khi tìm thấy dấu đường, phải xóa đi để giữ chỗ đã ghi dấu cho sạch sẽ và không bị lầm vào những dịp chơi khác.

Nên xử dụng mọi dấu đường, ví dụ : đường nên tránh v.v. cùng để mật thư hướng dẫn các người theo sau phải chọn con đường nào cho đúng, khi đứng trước ngã ba, ngã năm v.v.

Trò chơi này có tác dụng cho đoàn sinh thực tập cách đọc và áp dụng luật đánh (đề) dấu đường HĐ.

BUỔI HỌP THỨ HAI

1. DẤU ĐƯỜNG

Tổ chức trắc nghiệm

Mỗi đoàn sinh đều lấy bút vẽ lại những dấu đường nào mình còn nhớ, và Đoàn Trưởng tính điểm cho cuộc trắc nghiệm này. Em nào nhớ đủ cả tức là đã qua được phần trắc nghiệm về dấu đường trong chương trình đẳng thứ. ĐT nhớ ghi vào phiếu thành tích của đương sự.

Em nào không qua được trắc nghiệm sẽ học lại và thi vào các buổi trắc nghiệm sau. Trưởng nên nhớ tổ chức các buổi trắc nghiệm càng sớm càng tốt vì trẻ không thích chờ đợi, vl ít kiên nhẫn.

2. NÚT

Ôn lại những nút đã học.

Nhất định có đoàn sinh đã quên mất rồi. Sau đó tổ chức trắc nghiệm xem em nào làm nhanh, làm đúng.

Dạy thêm 2 nút: **Cột thuyền và chân chó** (CCLT.8) Vẫn tiếp tục áp dụng phương pháp tìm xem đoàn sinh nào «rùa» nhất.

Để trình bày thực tiễn, nên buộc nút «chân chó» vào cái dựa lưng ghế, vào một cái gì để cho nút không thể trượt được. Buộc nút bằng cách dùng cả hai đầu dây vào một vật cứng.

Cho đoàn sinh thực tập những nút trên nhiều lần, (Xem cuốn « 100 gợi ý cho các buổi họp đoàn », bài thứ 13).

3. TRÒ CHƠ I

Truyền gậy trên đầu (Overhead relay).

Cả đội ngồi thành hàng dọc, hai chân ruỗi thẳng và rạng ra, Đội sinh ngồi đầu hàng hai tay cầm gậy HĐ ngang trên đầu. Khi có lệnh "Bắt đầu", em này nghiêng mình về phía sau để trao gậy cho người ngồi sau mình để cho người này truyền tiếp như vậy.

Sau khi người ngồi cuối hàng nắm được gậy trong tay rồi, lại truyền về trước như lúc đã bắt đầu.

4. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

Đánh đấu đường bằng các sợi chỉ màu (len hay bông màu đỏ. vàng v.v...) Dùng cách đề dấu đường dễ nhất cho đoàn sinh theo như đã làm trong kỳ họp đoàn trước. Đừng để dấu đường khó quá ! (Xem cuốn « 100 gợi ý cho các buổi họp đoàn »).

Nên kết thúc đường có để dấu ở một nơi nào có thể thực tập nhóm lửa. Nếu vậy, trước khi cho đoàn lên đường, ĐT nên nói qua về cách thức nhóm lửa ngoài trời và dặn đoàn sinh mang theo các vật dụng căn thiết (Xem cuốn " Qua CTHĐH2 Sau 20 tuần lễ", trang 50).

Sau khi họp đoàn, trên đường về dặn đoàn sinh thực tập môn quan sát. (Xem CCLT.4 và cuốn : «Huấn luyện về môn quan sát »).

BUỔI HỌP THỨ 3

1. HIỀU BIẾT PHONG TRÀO

Tổ chức 1 cuộc trắc nghiệm về lối chào HĐ.

Sau đây là một số câu hỏi thích hợp:

— Ý nghĩa của ba ngón tay giữa ?

— Chúng ta phải chào những ai ?

— Khi tay (1 tay, 2 tay), bị mắc bận, HĐS chào ra sao ?

Cho điểm và nếu đoàn sinh được 3/4 tổng số điểm, coi như em đó đã qua được phần trắc nghiệm về môn chào kính (HĐTS) và nhớ ghi vào thành tích biểu.

Sau đó, giao cho đt phụ trách thực tập họp đội và chào kính.

Trò chơi : Tập chào kính và tự giới thiệu.

2. NÚT

Ôn lại 4 nút đã học.

Dạy thêm 2 nút khác : **Nút ghế đơn và Nút thợ dệt**.

Vẫn áp dụng phương pháp tìm xem đoàn sinh nào rùa nhất trong đoàn.

3. CÔNG DẢN

Quốc kỳ

Nói qua về ý nghĩa quốc kỳ và tại sao HĐS phải kính trọng quốc kỳ.

Cách kéo (thượng, hạ) cờ ; gấp cờ.

4. TRÒ CHƠI

Tránh dây tử thần (Circular jumping)

Cả đoàn họp thành vòng tròn ; ở giữa có 1 HĐS cầm sợi dây, một đầu có buộc vật nặng (nhưng không sắc, gây nguy hiểm). Em này quay dây vòng tròn. Các HDS phải nhảy lên để tránh không cho sợi dây chạm vào mình. Nếu bị dây chạm, phải loại ra ngoài. Tiếp tục trò chơi cho đến người cuối cùng. Em này thắng cuộc.

Chú ỳ : Có thể đưa dây lên cao thấp, quay nhanh chậm tùy ý, nhưng không được quá tầm nhảy của đoàn sinh nhỏ nhất trong đoàn.

5. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

Cho đoàn theo vết đường bằng cách rải sợi len bông (nhưng lần này dùng màu lục là mầu khó tìm hơn các mầu dùng kỳ trước). Hãy áp dụng luật lệ này, đó là chỉ rắc sợi màu mỗi 10 hay 20 bước mà thôi.

Có thề dùng dấu hiệu HĐ mà đánh (để) dấu nữa. Nên sử đụng cả hai loại để cho đoàn sinh quan sát cẩn thận hơn.
Cuối đoạn đương có để dấu, tổ chức nhóm bếp một lần nữa. Lần này, hãy thử một trong những cách dạy ở cuốn CCLT,8 đề nghị 7.

Thực tập quan sát con đường về.

BUỔI HỌP THỨ 4

1 TẬP TỤC VÀ TRẬT TỰ

Thể thức tập họp.

Có nói ở cuốn CCLT. 19. Điều quan trọng là đoàn sinh phải tập họp theo thứ tự, ngay ngắn và trong im lặng. Ngay từ lúc đâu, nếu đoàn sinh làm được như vậy, ĐT sẽ chẳng mất nhiều thời giờ đề thực tập. Luôn luõn sử dụng thủ lệnh (Xem cuốn Hướng dẫn Thiếu-trưởng, từ A đến z, mục « Tập họp đoàn sinh »).

2. NÚT

Ôn lại 6 nút đã học trước đây.

3. TRÒ CHƠI

NẮM LẤY CÂY GẬY. (Circular Staff romp)

Cả đoàn đứng thành vòng tròn, mỗi HĐS một cây gậy, lấy lòng bàn tay đặt lên đầu gậy để giữ tại chỗ. Khi có lệnh «Bắt đầu», cả đoàn di chuyền một nấc, từ trái sang phải. Đoàn sinh buông tay mình ra để chộp nhanh lấy cái gậy mà bạn mình đứng phía tay mặt vừa buông ra. Em nào khống chộp được hoặc để rơi chiếc gậy sẽ bị loại.

4. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

Trắc nghiệm về nhóm lửa.

Đoàn sinh phải tự mình đi kiếm lấy củi để nhóm lửa, không được mang sẵn ở nhà.

BUỔI HỌP THỨ 5

1. NÚT

Trắc nghiệm

Đoàn sinh cầm sẵn dây trong tay. Khi ĐT gọi tên một cái nút nào, cả đoàn đều cùng làm. Khi có lệnh «ngừng», cả đoàn đều ngừng. ĐT và phụ tá kiểm soát các nút đã làm. Nếu cả đoàn làm đứng, gạch nút đó khỏi danh sách những nút cần phải ôn duyệt lại.

Mỗi đoàn sinh làm đúng được 2 điểm. Muốn qua CTHĐTS, đoàn sinh phải làm được tất cả mọi nút trong chương trình. Ghi lấy các nút đã mang ra trắc nghiệm kỳ này để đoàn sinh nào chưa qua được có thề tham dự vào kỳ sau. Tổ chức các cuộc trắc nghiệm càng sớm càng hay vì trẻ không thích chờ đợi lâu đâu.

GHI CHÚ : Như vậy, sau 5 buổi họp đoàn, hầu hết, nếu không phải là tất cả đoàn sinh, đã làm mọi nút của CTHĐTS. Một số đoàn sinh chỉ cần 5 phút để làm xong ngần ấy nút, nhưng nên nhớ trẻ cần phải được thực tập thật nhiều, vì chúng học dễ nhưng quên cũng dễ, do đó mà chúng ta chẳng cần cho chúng học ngay cùng một lúc.

Hãy khuyến khích đoàn sinh gắng lấy chuyên hiệu đẳng thứ. Chính cái huy hiệu thì không đáng kề, nhưng là cái ý chí để thực hiện mới thực sự quan trọng.

2. TRÒ CHƠI

Những trò chơi sau đây có tác dụng luyện giác : xúc giác, thính giác, khứu giác.

a) Tên cướp ngủ gục

Một tên cướp ngồi giữa vòng (vẽ bằng phấn, đường kính 2th:), trước mặt hắn có cắm một con dao.

Mỗi đội cử 1 em đến bên vòng khi có thủ lệnh tất cả tìm cách tiến vào trong vòng với mục đích lấy con dao đi mà không bị tên tướng cướp nhận ra.

Nếu tên cướp nghe thấy ai đi tới và chỉ đúng hướng, người đó sẽ bị loại. Nếu người ấy bị nhận thấy đang khi cầm con dao đi ra, cũng bị loại nốt phải đề con dao lại chỗ cũ.

b) Tim ra cái đê

Cả đội ra khỏi phòng, trừ một người, Anh này lấy 1 cái đê (hay vòng, đồng tiền, mảnh giấy hay bất cứ vật nhỏ nào) và để ở một chỗ dễ nhìn thấy, nhưng ít có người để ý tới. Sau đó cả đội được gọi vào và bắt đầu tim kiếm. Anh nào trông thấy, cử lẳng lặng trở về chỗ cũ ngồi xuống rồi ghi vị trí vật đó vào một mãnh giấy nhỏ trao cho người điều khiển trò chơi. Tuyệt đối cấm không được bảo hay ra hiệu cho anh khác biết.

Sau một thời gian đã được ấn định, người điều khiền trò chơi ra hiệu cho một trong số người đã tự cho mình biết chỗ để của vật đã dấu đi để chỉ cho những ai chưa tìm ra biết. Lẽ dĩ nhiên anh nào tìm thấy trước thắng cuộc và sẽ được đề cử đứng ra tiếp tục trò chơi.

c) Cái mũi em HĐS

Lấy một số bao giấy giống nhau và bỏ vào trong đó những vật có mùi như: một lát hành, một chút bột cà phê v.v.... Đặt các bao đó thành hàng, mỗi bao cách nhau vài chục phân. Cho các đội lần lượt tới, lấy mũi ngữi các bao đó trong 5 giây rồi cho họ 5 phút để đoán ra theo thứ tự những vật đã ngữi thấy (viết hoặc khai với người điều khiền trò chơi).

3. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

Trước hết cho chơi:

Trò chơi dán giấy vào gậy.

Trò chơi này cũng tương tự như trò chơi săn giấy thông thường, trừ những con thỏ được thay thế bằng những mãnh giấy keo (cuống tem thư (cò) trắng bỏ đi không dùng tới).

Mỗi khi đề (đánh) dấu 1 quảng đường, chỉ ném xướng đất vài ba mảnh giấy keo mà thôi, Khi HĐS tìm ra được chỗ có đề dấu, em này dùng tiếng kêu của đội mà gọi các anh khác trong đội đến tìm cho hết các mảnh giấy vứt quanh đó. Khi tìm ra giấy keo, HĐS đem thấm nước rồi gắn vào gậy của mình. Cuối cuộc săn, HĐS nào trên gậy có nhiều giấy dán nhất, thắng cuộc,

Trò chơi này có mục đích lôi cuồn tất cả các đoàn sinh nhỏ, bằng không các em ấy sẽ có xu hướng, « lè phè » ở phía sau.

Cuối con đường có để dấu là một khoảng đất trống, nơi đây ĐT có thề dạy cả đoàn cách nấu ăn.
Trước hết mỗi HĐS sẽ tự mình nhóm lấy bếp. (Nếu trước đây có đoàn sinh nào chưa qua được môn này, có thể cho họ thi lại).
Hôm nay ĐT dạy đoàn cách : **pha trà và luộc trứng** (hột gà, hột vịt).
Nước đun tối thiều : 1 ca. (Đoàn phó nhớ kiểm soát để không có sự gian lận).
Trứng luộc chín phải : dễ bóc (vỏ không sát), lòng chính tới (chứ không còn ướt hay trong lòng đào).
Trà pha đúng nước phải lên màu : bã trà chìm hết xuống đáy, có mùi thơm và không oi khói,
Làm bếp xong đoàn sinh phải rửa dụng cụ làm bếp và thu dọn nơi làm bếp cho thật sạch sẽ. Vỏ trứng và rác rưới phải đào lỗ chôn đi. Nhấn mạnh về sự sạch sẽ, rất cần thiết để bảo vệ sức khoẻ.
Việc tập làm bếp hôm nay chỉ là bắt đầu. Kỳ sau đoàn có thề học làm những món ăn khác khó hơn như phải chiên, xào, nấu, v.v... HĐS sẽ học dần dần và sẽ sớm nhận ra rằng việc nấu nướng quả là một thuật thích thú không kém gì những hoạt động khác của HĐ.

BUỔI HỌP THỨ 6

1. LỄ TUYÊN HỨA HĐ

Trẻ chỉ thực sự trở thành HĐS sau khi đã tuyên hứa. Vậy lễ Tuyên hứa HĐ phải được tồ chức trang nghiêm và đầy ý nghĩa (Xem cuốn : Nghi thức HĐVN).
Đây là một nghi lễ quan trọng đối với đoàn sinh mới nên ĐT sẽ mở đầu bằng đôi lời khuyên nhủ, Một trong những câu chuyện có thể là giảng giải ý nghĩa châm ngôn SẮP SẴN. Đây là nhiệm vụ và là đặc ân của ĐT đề nhận lời hứa của đoàn sinh mới. Trong câu chuyện của mình ĐT có thể nói tới truyền thống vinh quang của phong trào và việc đoàn sinh mới phải gắng sức học tập để trở thành một HĐS chân chính.
Khi tuyên hứa rồi, đối tượng chính của em tân sinh giờ đây là qua CTHĐH2 càng sớm càng tốt. Do đó ĐT và HĐĐ nên hoạch định chương trình sinh hoạt tương lai căn cứ theo chương trình đẳng thứ

HĐH2 được nghiên cứu trong cuốn sách : Chương trình đẳng thứ và chuyên hiệu thiếu sinh. Chượng trình này nên thực hiện qua hình thức các trò chơi và dự án, càng nhiều càng hay.

Cũng nên ghi nhớ rằng, trước khi cho đoàn sinh mới tuyên hứa, các em này phải đã đọc hay nghe nói tới đời sống phiêu lưu, những thành tích của vị khai sáng ra phong trào và đôi chút lịch sử HĐ Thế Giới và Việt Nam, Công việc này có thề được tiêp tục thực hiện qua các câu chuyện của ĐT mỗi kỳ họp đoàn,

Nhớ cho đoàn sinh học hát và làm tiếng reo luôn để làm tăng thêm bầu không khí vui nhộn trong đoàn.

2 TRÒ CHƠI

Tránh dây tư thần (đã chơi trong buổi họp đoàn kỳ 3)

3. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

Dạy cách nhóm bếp và nấu ăn.

Thực đơn : Trứng tráng với hành tây (để kẹp vào với bánh mì)

Pha trà (toàn đội)

Đoàn Trưởng chỉ dẫn cho đoàn sinh (qua đt) cách đập, bẻ trứng sống, cách phân biệt trứng xấu tốt và cách đánh trứng để tráng, Mỗi em sẽ tự tráng lấy trứng của mình, Mỗi đội nhóm hai bếp, một đề đun nước pha trà, một để anh em trong đội làm trứng.

Kiềm soát xem đoàn sinh có tráng trứng đúng cách không, Coi như trúng cách, nếu trứng không nát, không sát, không cháy, có mùi thơm.

Các đoàn sinh thưở ng thức sản phẩm của mình bằng cách lấy trứng tráng đem kẹp vào bánh mì mà ăn.

Nhớ vấn đề sạch sẽ sau khi làm bếp.

BUỔI HỌP THỨ 7

1. THỰC TẬP LÀM NÚT

Nhắm mắt hay lấy khăn quàng buộc mắt lại mà làm những nút dẹt và cột thuyền. Làm nút ghế quanh mình hay thân một HĐS khác. Tồ chức trong đoàn một cuộc thi quán quân làm nút CTHĐTS xem ai vô địch. làm đúng, nhanh và giải thích công dụng của những nút sẽ là tiêu chuẩn của cuộc thi.

2. CỨU TIIƯƠNG

a) HĐS học cứu thượng để có khả năng cứu giúp người bị nạn; Nhưng nếu đoàn sinh còn nhỏ mà đã học cách buộc cánh tay hay ống chân, e có thể làm cho nạn nhân đau thêm và gây thêm khó khăn sau này cho bác sĩ. Biết cách cứu chữa là điều hữu ích, nhưng gặp trường hợp này nên đưa nạn nhân đến bệnh viện. Đoàn sinh có thề làm cầm máu hay băng bó vết đứt ; nhưng phải hết sức cẩn thận khi gặp trường hợp gẫy xương vai.

b) Theo CTHĐH2, những điều chính về cứu thương mà đoàn sinh cần phải biết là hiều rõ và có thể chăm sóc những tai nạn nhỏ thường xảy ra ở trại hay ở nhà, như vết đứt, vết trầy chẳng hạn.

Ngoài ra HĐS còn cần phải biết cách buộc và xử dụng băng tam giác. Xin đề nghị ĐT dạy cho đoàn cách xử dụng băng tam giác trong những tuần tời.

c) Phỏng (bỏng)

Điều cần phải làm trong trường hợp này là ngăn ngừa không để cho không khí tiếp xúc với những vết phỏng. Dùng gạc hay vải bông sạch cắt thành từng miếng nhỏ mà ngâm vào một dung dịch thuốc tiêu (Sodium). Pha 4 muỗng cà-phê vào một lít nước mà đắp lên chỗ bị phỏng, lấy miếng vải hay băng « cách nước » đặt lên trên, sau đó lấy băng cuộn mà băng vết thương lại. Lý do phải dùng gạc hay vải sạch mà đắp lên vết thương là để cho việc thay băng sau này được dễ đàng hơn.

Nếu không có thuốc tiêu (baking soda), gạc hay vải sạch để đắp lên vết phỏng, có thề lấy bông gòn hay khăn tay mà bao vết thương.

Trường hợp phỏng nặng, đưa ngay nạn nhân đi bệnh viện để cứu chữa.

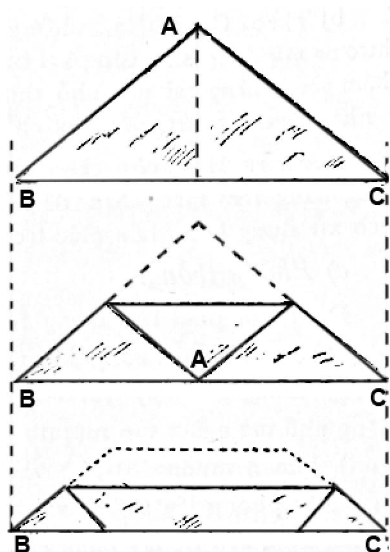
d) Vết đứt (cắt) Lấy nước sạch mà rửa chỗ bị cắt. Nếu hoài nghi nước không được tinh khiết đừng có dùng nước đó mà rửa vết thương. Thoa mỡ boracic lên vết đứt rồi lấy băng keo hay gạc mà băng vết thương đó lại.

e) Băng tam giác

Mỗi đoàn sinh nên có sẵn ít nhất một cái băng tam giác bằng vải bông. Để dễ nhận xét; ta tạm đặt tên cho băng tam giác (xem hình vẽ) những cạnh như: đầu; mép, đáy khăn v.v

Lấy băng tam giác đặt lên đầu gối, phía đáy và trong lòng Lấy tay cầm đầu khăn gấp xuống cho chạm vào giữa đáy. Lại gấp khăn

một lần nữa về phía đáy, giờ đây chúng ta đã có một cái băng to bản. Nếu đem gấp thêm một lần nữa, chúng ta sẽ có 1 cái băng nhỏ bản.



3. ĐỘI CỦA EM

a) Đoàn sinh tập vẽ hình con vật tượng trưng cho đội mình. Có thề dùng các hình đẹp nhất để trang hoàng góc đội trong đoàn quán.

b) Học tiếng kêu của con vật. Sau đó tổ chức cuộc thi xem đội nào làm tiếng kêu của con vật đội mình giống nhất.

4. TRÒ CHƠI

Bắt lấy con vịt (duck)

Đoàn sinh tham dự trò chơi ngồi một phía cuối sân (hay phòng). Lấy một số đồ vật (banh hay vật gì khác như giày, dép.v.v.) để ở phía đối diện. Khi có lệnh "chạy ", mọi người đều đổ xô đi kiếm lấy một vật ; ai không có bị loại. Chơi cho đến lúc chỉ còn 1 người, người này thắng cuôc.

5. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

a) Đi bộ

Sau khi đã chuẩn bị đầy đủ, đoàn sinh thực hiện 1 cuộc xuất du dài chừng 3, 4 cây số ra ngoại ô, hoặc để vẻ một phong cảnh hoặc thu lượm một số lá cây đề khảo sát sau này.

b) Trò chơi lớn

NGƯỜI ĐỊNH CƯ VÀ CÁC BỘ LẠC THƯỢNG

Trò chơi lớn mô tả nơi đây cần có ba nhóm người. Số người nhiều ít tùy ý, từ vài cho đến thật nhiều người cũng chẳng sao. Nếu đoàn không đủ người, có thể mời đoàn khác cùng tham dự, ngay cả các em nhỏ, không phải là HĐS, cũng có thể tham dự được.

Ba nhóm người này, 1 nhóm đóng vai các người định cư ; một nhóm đóng vai bộ lạc Rhadé, một nhóm đóng vai bộ-lạc Bahnar,

Nhóm người định cư trình điện đúng giờ tại một chỗ đã được chỉ định. Ví dụ : 09 giờ tại địa điểm X chẳng hạn . . Các người định cư sẽ mang theo đụng cụ mà Đoàn Trưởng dặn từ trước.

Nhóm bộ lạc Rhadé và Bahnar tập họp ở các địa điểm đã chỉ định sẵn và cách nhau khá xa. Mỗi nhóm này đều có đồng hồ, bút chì và giấy,

Mỗi Trưởng nhóm (đt) được trao cho một phong thơ có niêm phong, trong đó có lời đặn của ĐT. Sau này đt phải đọc cho đội sinh biết nội đung để họ hiều rõ trò chơi, luật lệ và phần vụ của đội. Điều cần thiết là các đs hiểu những gì cần làm và đừng làm.

Trò chơi sẽ chấm dứt khi có còi lệnh thu quân của ĐT.

Trao lời dặn B cho hai bộ lạc Thượng và lời dặn A cho nhóm người định cư (Nên sửa đổi lời dặn cho phù hựp với địa danh.)

Trò chơi này thật là một sự thi đua giữa hai bộ lạc Thượng để xem bên nào nộp được báo cáo truớc và đầy đủ nhất. Nhưng vẫn có thể sắp xếp và làm cho việc chấm điểm khó khăn hay dễ dàng hơn, trong đó có cả nhóm người định cư, cũng có thể được điểm nữa. Ví dụ như : (1) về cách thức canh phòng cẩn tbận, (2) về tài khéo léo trong việc thực thi lời dặn .v.v...

LỜI DẶN A :

Ngoài bao thư ghi:

Gửi lãnh tụ của nhóm người định cư. Hãy tlm đường ngắn nhất để đi tới.... rồi hãy mở thư này. Đọc thông điệp ở trong cho cả đội cùng nghe.

Trong thư có bức thông điệp sau đây:

"Gửi đồng bào định cư.

Đồng bào đã chứng tỏ được lòng can đảm của mình trong việc đi tìm đất đai để lập lại cuộc đời mới nơi đất lạ, xứ người. Chúng tôi xin thân ái gửi tới đòng bào những lời chỉ dẫn sau đây giúp đồng bào thiết lập địa sở được dễ dàng. Mong đồng bào triệt để nghe theo, như vậy mọi sự sẽ êm đẹp như ý muốn,

Nơi đồng bào lựa chọn đề định cư là một địa điềm tốt đẹp, khuất những con mắt nhòm ngó của đồng bào Thượng, nhưng chớ chọn "bí hiểm" quá khiến lúc có biến sẽ khó phòng thủ ch thuận lợi.

Hãy đặt vọng gác quanh trại và cắt cử mỗi vọng hai người canh cho cẩn thận. Phải đổi gác luôn cho họ Nhiệm vụ của người canh là báo ngay cho lãnh tụ biết mỗi khi thấy bóng dáng đồng bào Thượng bén mảng đến gần trại. Lãnh tụ phải ghi chép vào số những nhận xét của người canh như số người Thượng, hướng xuất hiện, chiến thuật của họ v.v. Đừng tìm cách xử dụng sức mạnh đối với đồng bào Thượng, một khi họ không động chạm gì tới sinh mạng và tài sản của đồng bào.

Hãy đựng một cột cờ, kiểm củi chụm lửa đề xua đuổi các hung thần đi ; kéo cờ đội lên ; đi tìm cây, lá lạ để chuẩn bị qua chuyên hiệu « Thảo vật học » thực tập tiếng kêu đội.

Còi tbu quân sẽ thổi vào lúc 11g30. Khi nghe thấy lệnh, phải trở về ngay chỗ có tiếng còi.

LỜI DẶN B.

Cũng giống như trên, chỉ cần thay đổi tên của hai bộ lạc và địa điềm phải đến.

Ngoaỉ bì thư đề :

Gửi Tù Trưởng Bộ Lạc..........

- Hãy đi tới địa điểm.... . ..bằng con đường ngắn nhất
- Khi tới nơi, mở thư này và đọc cho cả bộ lạc cùng nghe.

Nội dung thông điệp đựng trong bì thư :

Hỡi bộ lạc !

Bọn người Kinh đã chà đạplên đất đai, núi rừng của các người. Hiện họ đang dựng trại ở điềm.......Các người không đủ sức để tấn công hay làm hại họ đâu vì họ có óc tồ chức, biết đề phòng cẩn mật. Các ngươi hãy cử người trong bộ lạc đến quan sát để biết : họ đặt

vọng canh ở đâu, đang làm gì ? Các thám sát viên sẽ báo cáo cho Tù-Trưởng tất cả những gì họ thấy ở trại của người Kinh.

Các người phải hết sức kín đáo, càng bí mật bao nhiêu càng tốt. Nếu bọn người Kinh mà biết các người đến rình mò họ, họ có thề tồ chức phục kích và bắt các người đấy ! Hãy cẩn thận !

Đồng thời cỏ một bộ lạc khác cũng đang quan sát các người Kinh. Vì họ không cùng sắc tộc với các người, nên họ không có liên lạc với các người, các người cũng nên tránh mặt họ. i

Thủ lãnh tối cao của các người đang chờ báo cáo của các người ở địa điềm ... Khi có hiệu lệnh của thủ lãnh vào hồi 11g30, các người hãy đem quân về địa điểm và báo cáo lên thủ lãnh mọi nhận xét đã ghi được về hoạt động của các người Kinh. Nhớ đừng để cho bọn người Kinh trộng thấy mà hỏng việc.

(Chú thích : Trong báo cáo của mình, Tù Trưởng phải cho thủ lãnh biết : con số người Kinh, hành trang của họ, vị trí, hướng trại, các đặc điểm của trại, cách xếp đặt v.v..,)

BUỔI HỌP THỨ 8

Thiếu đoàn không phải là giảng dạy, mà là cung cấp cho trẻ những trò chơi đầy phiêu lưu, kỳ thú. Do đó, HĐS nên thực tập nút một cách thiết-thực, tập cứu thương nơi bệnh hay nạn nhân, hoặc học cách gìn giữ vật đụng cắm trại ngay từ lúc đầu, Thiếu Trưởng phải cố gắng sao để giữ cho bầu không khí trong đoàn luôn luôn linh hoạt, đồng thời tạo dựng truyền thống thân hữu và tinh thần thượng tộn kỷ luật trong đoàn ngay từ lúc đầu.

1. CỨU THƯƠNG

a) Chảy máu cam: Để cho nạn nhân đứng thẳng ở chỗ thoáng khí (gần cửa số chẳng hạn), đầu hơi ngả về đàng sau. Cởi khuy áo ở nơi có và ngực nạn nhân ; bảo họ tạm ngưng thở bằng mũi, và thở bằng miệng, Lấy hai ngón tay bóp ngay phía trên lỗ mũi của nạn nhân lại.

b) Ôn lại các phần của **băng tam giác** và cách gấp khăn thành băng.

c) Băng treo cánh tay: Đặt đáy khăn dưới cánh tay, lấy hai đầu khăn buộc một nút dẹt quanh cỏ nạn nhân đề treo tay bị đau lên. Lấy đỉnh khăn gắp lại rồi dùng kim băng và ghim lại cho gọn ghẽ (Hình vẽ).



Ghi chú: Nếu có thể, nên nhờ y tá hay điều dưỡng viên chỉ dẫn cách băng bó cho đt để các em này dạy lại trong đội.

d) Băng đầu: Để đáy khăn ở phía trước đầu, vào khoảng giữa trán, ngay phía trên mí mắt một chút. Phủ khăn lên đầu, đình khăn nằm giữa sau gáy. Đưa hai đầu khăn bọc về phia ssau, hai mép khăn chạy dài bên thái dương, 2 đầu khăn đè trên đầu đỉnh khăn. Làm nút đẹt để cột băng lại cho chặt.

Trường hợp khăn đủ dài đề quấn thêm một vòng nữa, nút kết thút sẽ làm ở trước trán thay vì sau gáy. Lấy tay kéo nhẹ đầu đỉnh khăn cho băng ngay ngắn, thẳng thắn ; gấp lên phía trên nút dẹt rồi lấy kim băng mà ghim lại cho gọn, đẹp. (Hình vẽ).





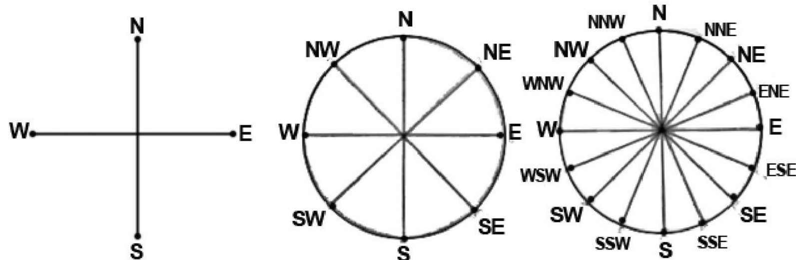
đ) Băng vai (cần đến 2 cái băng tam giác). Đặt cái băng thứ nhất ở phía ngoài vai, đường đáy ở lưng chừng cánh tay trên, đầu đỉnh khăn nằm trên vai, gần có. Gấp đáy khăn lên chừng hai phân rồi cầm hai đầu khăn vòng quanh cánh tay mà buộc lại. Lấy khăn thứ 2 làm 1 cái băng to bản, 1 đầu khăn chạy qua vai bị thương, đè lên đầu đỉnh của cái khăn thứ nhất đeo tay lên (để giữ cho tay không động đậy, bằng cách buộc đầu băng còn lại (nút dẹt), Gập đầu đỉnh chiếc khăn thứ nhất rồi lấy kim băng mà ghim lại cho gọn. (Hình vẽ)

c) Băng khuỷu tay. Lấy đường đáy khăn gấp ngược lên thành một cái nẹp (mép). Đặt khoảng giữa đáy khăn dưới sống cánh tay dưới đầu đỉnh khăn ở dưới lưng cánh tay trên. Lấy hai đầu khăn (đường đáy) vòag lên trên, buộc chéo lại dưới khuỷu tay, rồi lại buộc một vòng nữa lên cánh tay trên, phía trên khuỷu tay, buộc chặt lại bằng một cái nút dẹt. Kéo đầu băng (đầu đỉnh khăn) lại cho gọn ghẽ, chặt chẽ rồi lấy kim băng mà ghim lại.

2. LA BÀN

a) Kẻ hai đường thẳng đè tréo lên nhau tạo thành những góc vuông 90 độ và ghi những chữ B,N,Đ,T vào 4 đầu dòng.

Chú thích : Cách thức tốt nhất để học la bàn là bắt đầu học 4 phương chính trước, rồi tiếp tục theo thứ tự các hình vẽ sau đây : (Hình vẽ)



b) Kẻ thêm 2 đường thẳng khác để chia các góc vuông kia thành những góc bằng nhau. Để ý tới tên và vị trí của các điểm mới. Giữa Bấc và Đông là ĐB : giữa Bắc và Tây là TB, giũa Đông và Nam là ĐN ; giữa Tây và Nam là TN.

c) Kẻ thêm những dòng thẳng khác nữa để lại chia các góc sẵn có thành những góc khác bằng nhau rồi ghi thêm tên vào các điểm mời giải thích các điềm mới này, ví dụ ở giữa ĐB là ĐĐB v.v....)

Mỗi đội sinh trong đội vẽ hình này và mang về nhà mà học. Kỳ họp đoàn tới ĐT sẽ hỏi lại và chuẩn bị cho đoàn sinh qua trắc nghiệm về môn này trong CTHĐH2.

Biết được 16 hướng (Hoa gió} của la bàn là một chuyện, xử dụng la-bàn cho đúng lại là một chuyện khác Việc thực tập xử dụng la-bàn sẽ được thề hiện bằng trò chơi,

3. TRÒ CHƠI

HÀ BÁ (British bullđogì - (CCTL 19)

Chọn một đoàn sinh khỏe nhất trong đoàn làm Hà bá. Cả đoàn đứng sau vạch, ở một cuối phòng. Khi có lệnh ; " SANG SÔNG ", cả đoàn phải di chuyền sang góc phòng đối điện, trong khi đó Hà bá chặn bắt đoàn sinh, ôm ngang thắt lưng mà nâng bỗng lên. Như vậy em này bị coi như là « chết » và trở thành HÀ BÁ

Tiếp tục chơi mãi cho tới lúc chỉ còn lại 1 đoàn sinh em này thắng cuộc.

4. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI.

a) Ra chỉ thị cho mỗi đội dùng la bàn mà di chuyền đến điềm . X ... Có thể dùng bản đồ Tham Mưu mà hoạch định hướng đi. Chỉ thị có thể đại khái như sau,

". . .Hãy rời. . . vào hồi ... , . giờ. Đi về phía đường ... từ đó quay về hướng Đông Bắc mà trực chỉ ngã tư. .. .Y . . Tại đây, quay về phía Đông mà tiến. Theo con đường này cho tới khi gặp cây cầu nhỏ bằng gạch, Từ nơi này, hướng về phía ĐĐB mà đi cho tới đích.

Có thề mua một cái la-bàn rẻ tiền (đơn giản) mà dùng, và mỗi đội phải có ít nhất 1 cái.

Khi xử dụng la-bàn mà đi theo 1 con đường, nên để cho 2 đội sinh đi trước vào khoảng 10 phút để làm chuẩn. Số đội sinh còn lại đi sau theo dõi và kiểm hướng đi xem có đúng không.

Cho các đội gặp nhau tại một điểm, nơi đây có thể tồ chức nấu bếp.

b) Trắc nghiệm về làm bếp,

c) Trò chơi;

Đảng cướp TÁM LÒI.

Sau một thời gian khồ công bủa lưới lùng bắt, lực lượng an ninh của chính phủ đã thộp được Tám Lòi, một tên cướp khét tiếng tàn ác và vô cùng lợi hại. Tám Lòi đã bị lên án xử tử và còn đang chờ phán quyết cuối cùng của Tổng Thống có hay không ân xá cho hắn. Hiện tại, thầy đội Phước đang bận rộn chuần bị máy chém để thi hành án lệnh của chinh phủ, một khi Tồng Thống bác đơn xin ân xá của tử tù. Quá trình hoạt động cướp bóc giết người của Tám Lòi nhất định phải bị trừng phạt thích đáng, và Tồng Thống đã bác đơn của đương sự. Nhưng bọn thủ hạ của Tám Lòi nhất định không chịu để cho chủ tướng mất chỗ đội nón, chúng ráo riết âm mưu tổ chức đề chận bắt người liên lạc của Bộ Nội Vụ mang lệah xử giảo đến khám Chí Hòa trao cho đội Phước. Pha gây cản chận bắt xảy ra trên quãng đường từ Ca-ti-nat đến Chí-Hòa. Một phe là tống thư văn của Chính phủ (lẽ dĩ nhiên chỉ có 1 người mang án lệnh, còa các người khác chỉ cải trang đề đánh lạc hướng mà thôi). Sào huyệt của Đảng cướp Tám Lòi nằm trên đường đi Chí Hòa. Nếu họ thành công và chận bắt được người mang án lệnh, chúng sẽ ngụy tạo một án lệnh, khác để ân xá. Khi bị cướp mát án lệnh, tống thư văn tức tốc trở về Bộ Nội Vụ đề báo cáo và lấy án lệnh (thời gian này cốt để cho phe cướp có đủ thời giờ làm án lệnh giả để ân xá). Trò chơi tiếp diễn cho tới lúc một trong hai pbe mang được lệnh đến khám Chí Hòa trao cho đội Phước. Ai đưa thư đẽn trước thắng.

BUỔI HỌP THỨ 9

1. LA BÀN .

Trắc nghiệm về la-bàn.

Đoàn sinh kẻ hướng và ghi tên phương trời trên Hoa gió. Trong cuộc trắc nghiệm này đoàn sinh nào không mắc lỗi được 10 điểm và kề như đã qua được trắc nghiệm. Mỗi lỗi bị trừ hai điểm. Không đoàn sinh nào được mắc lỗi.

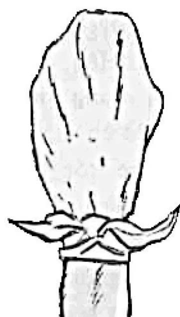
2. QUAN SÁT :

KIM.

Kể cho đoàn nghe câu chuyện về Kim, một thiếu niên đã được đào tạo đề trở thành điệp viên. Đường lối huấn luyện cho KIM cũng tương tự như đường lối áp dụng đề huấn luyện cho HĐS về môn quan sát, trí nhớ, ngụy trang, đọc bản đồ, theo vết đường, cắm trại và nhất là về lòng tự tin. Chính ĐT cũng nên đọc câu chuyện về KIM của R, Kipling, đặc biệt là Chương IX. ĐT có thề đọc chương này cho cả đoàn nghe, sau vài lời giới thiệu ; hoặc ít ra đọc quãng nói về huấn luyện đã áp dụng cho KIM.

3 CỨU THƯƠNG :

Bao tay. Đặt khăn trên bàn, gắp đáy khăn lên một gấu (mép). Để bàn tay lên khăn, ngón tay về phía đỉnh khăn, có tay ở trên phía đáy. Lấy đầu đỉnh khăn gập lên lưng bàn tay, để che cho các ngón tay. Cầm hai đầu khăn buộc lại đè lên phần đỉnh, rồi kết thúc bằng nút dẹt. Kéo đầu đỉnh khăn cho ngay ngắn rồi lấy kim băng mà ghim lại cho gọn. (Hình vẽ)



4 HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI :

a) Trò chơi: LÊN ĐƯỜNC(On trek) - CCLT.7

Muốn đạy đoàn sinh ý thức về thời gian và khoảng cách, cử mỗi đoàn sinh đi về một hướng khác nhau, theo mệnh lệnh đại khái như sau :

«. . , Hãy đi về hướng BĐB, tới một địa điềm cách đây 3 cây số. Làm báo cáo cho biết vị trí của mình tới đúng ra là ở chỗ nào (vẽ sơ đồ nếu có thể, và ghi lời giải thích). Mang nộp báo cáo càng sớm càng tốt ».

Sau đó đưa bản đồ ra đề bảo đoàn sinh chỉ cho biết nơi đã tới, hay để kiềm soát xem em đó đã đi bao xa, và có đi đúng hướng đã chỉ định không.

— Cử đoàn sinh đi từng cặp một để thi đua với nhau Mỗi đội đi một con đường khác nhau để cùng tới một cái đích ; dùng bản đồ mà tìm lấy lối đi không để cho người khác trông thấy. Hoạt động này giúp phát triền môn đọc bản đồ, quan sát khu vực, ần núp, ngắm cảnh v.v..,

— Đề ước đoán thời gỉan, cử đoàn sinh đi đến các đường khác nhau, đưa cho mỗi em một mảnh giấy, dặn thời gian được phép vẳng mặt, ví dụ: 5, 7 phút v.v..

Ghi giờ khở i hành và trở ve của mỗi em. Lẻ dĩ nhiên không cho đoàn sinh dùng đồng hồ.

Nên mang lại cho đoàn sinh nhiều cơ hội ôn duyệt những gì đã học trước đây.

b) Trong các buổi học ngoài trời, mỗi lần chỉ cho các em nhận xét về 1 hay 2 cây. Việc học này rất tốt và, nếu được thực hiện lần lần và đều đặn, sẽ giúp cho đoàn sinh chuẩn bị qua trắc nghiệm của CTHĐH2 và H1.

BUỔI HỌP THỨ 10

1. CỨU THƯƠNG

Băng đầu gối.

Để đầu gối ở vị trí thẳng góc. Lấy băng tam giác gập mép lên hai phân, đặt băng lên đầu gối, phía đỉnh ở trên, phía giữa khăn ở dưới bánh chè nạn nhân. Lấy hai đầu khăn băng chéo ở dưới gối

rồi vòng lại phía đàng trước, trên đầu gối và kết thúc bằng một nút dẹt. Cầm đău đỉnh khăn kéo cho gọn, gập xuống dưới, lấy kim băng mà ghim lại.

2. THEO VẾT ĐƯỜNG

Đi theo một con đường dài 8oo thước có đề đấu, trong một thời gian 25 phút.

Trong các buổi họp trước chúng ta đã cho đoàn sinh chơi nhiều về môn theo vết đưừng rồi ; dấu hiệu HĐ, đánh dấu đường bằng sợi len, giấy trắng, tìm phương hướng... Ta nên tìm nhiều việc cho đoàn sinh qua trắc nghiệm theo vết đưòng.

Xin đề nghị phương pháp sau đây:

— Đoàn trưởng đánh dấu một con đường dài 800 thước, dùng len màu, dấu sắt, dấu hiệu HĐ, hay bất cứ dấu hiệu nào.

Cần hai trọng tài để điều khiển cuộc trắc nghiệm này. Một trong 2 người có thể là ĐT. Một người đứng đầu,một người đứng cuối đường.

Cho đoàn sinh tham dự trắc nghiệm từng người một. Còng việc này mất nhiều thời giờ lắm đấy.

Người đứng đầu đường ra lệnh cho đoàn sinh bất đầu. Ghi tên và giờ khở i hành của mỗi đoàn sinh, người đứng cuối ghi giờ đến. Khi đem ra so sánh giờ đi và giờ đến, chúng ta biết ngay đoàn sinh có vượt con đường trong thời gian ấn định hay không.

Có thể trắc nghiệm cả đoàn đi theo một con đường chung, mỗi em đi cáeh nhau 10 phút. Nhưng nhớ dặn kỹ đừng sờ mó hay phá hủy những dấu đường đã đề.

3. TRÒ CHƠI KIM

Để 24 đồ vật nhỏ trên mặt bàn, lấy khăn to đậy lại. Tập hợp đoàn sinh đứng quanh bàn. mở khăn ra để cho mọi người cùng quan sát, trong thời gian một phút. Sau đó đậy lại, phát cho mỗi người một mảnh giấy bảo ghi tất cả những gì đã nhìn thấy, trong khoảng thời gian 3 phút.

Muốn qua trắc nghiệm này trong CTHĐH2, đoàn sinh phải nhớ ít nhất 16 cái.

Lẽ dĩ nhiên chúng ta có thề thay đổi trò chơi KIM này theo lối tiệm tiến, trước hết dùng 12 đồ vật, rồi mỗi lần thêm 3 cái cho dến

lúc đủ số 24 « Sau này khi đoàn sinh đã thạo rồi, có thể ra nhiều điều kiện khó hơn, ví dụ như phải phân loại, bao nhiêu cái bằng kim khí, bao nhiêu cái bằng gỗ v.v . . Ngoài ra chúng ta còn có thề tính điềm trong các cuộc thi đua liên đội nữa ; em nào nhớ cả 24 cái được 10 điểm, mỗi vật quên, trừ 1 điểm

ĐT nên đọc kỹ lời đề tựa trong đoạn Trò chơi KIM ở cuổn « Trò chơi trong phòng cho HĐS » và mang ra xử dụng những ý kiến ghi trong đó.

4. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

— Tập dựng lều, nấu ăn cho cả đoàn, Đoàn sinh nhất định sẽ cảm thấy thích thú lắm.

— Thực đơn đề nghị ;

— Trứng tráng : I cái (cho mỗi HĐS)

— Canh bí nấu sườn hay thịt nạc ; mỗi đội 1 trái bí ; hai lạng thịt heo nạc hay ba lạng xường, vài cây hành ta.

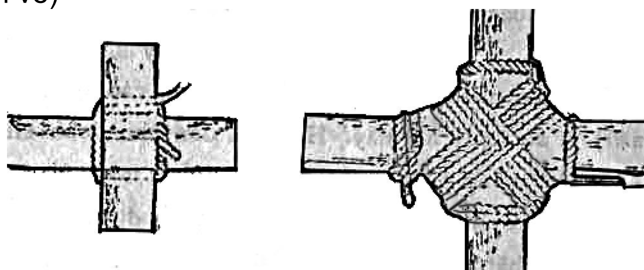
— Giá xào (một nắm cho mỗi HĐS)

Tráng miệng ; kẹo lạc hay trái cây tùy mùa.

BUỔI HỌP THỨ 11

1. NÚT GHÉP

Chỉ cho đoàn sinh cách buộc nút ghép vuông và chéo rồi để cho chúng tự thực hành lấy. Đây là kiến thức căn bản trong hoạt động HĐ, vì hầu hết các công trình làm ở trại đều xử dụng đến 2 loại nút này (Hình vẽ)



Nút ghép vuông và nút ghép chéo

2. CỨU THƯƠNG

a) Ngất xỉu.

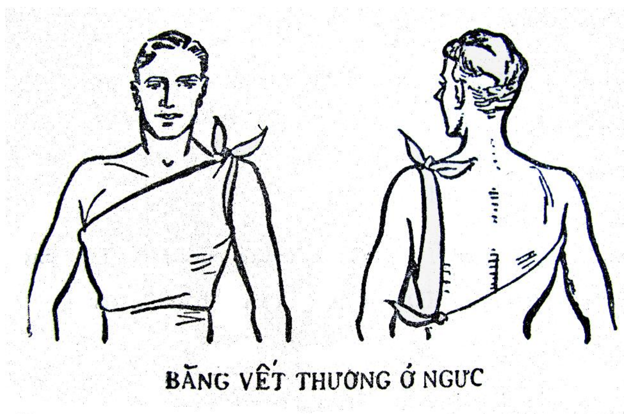
Theo thông lệ, mặc dù trường hợp nặng nhẹ, nên đặt người bị ngất xỉu nằm xuống, giữ cho ấm, nhưng đừng nóng quá (đắp nhiều chăn, ủ nước nóng hay thoa nhiều dầu nóng). Nếu nạn nhân mặc quần áo chật, phải nới ra, nhất là ở những chỗ dễ bị nghẹt thở như cổ và ngực (nên tế nhị, nếu nạn nhân khác giới với mình). Trường hợp nhẹ, chỉ cho nạn nhân uống một ít nước nóng (trà, sữa, cà phê. .) là đủ. Trường hợp nặng, không nên cho uống gì cả, hãy đưa nạn nhân đến trạm cấp cứu hay bệnh viện gần nhất để chuyên viên y tế áp dụng phương pháp hồi sinh.

b) Cháy nắng,

Nhiều đoàn sinh khi đi trại lần đầu, vì thiếu kinh nghiệm, nên hay chơi ở ngoài nắng quá lâu, hoặc vì muốn tắm nắng cho đỏ da thắm thịt, nên ít lưu ý đến trường hợp bị cháy nắng, Đoàn Trưởng nên nhắc nhở đoàn sinh (nhất là các đoàn sinh mới) về sự nguy hại này, Hãy chỉ dẫn cho đoàn sinh thuật tắm nắng, và khuyên chỉ nên từ từ mà thôi, Đặc biệt lưu ý tới lưng và gáy. Nếu trót quên đi, có thề lấy dầu (có chất nhờn làm dịu da) mà thoa vào chỗ bị cháy xém, đề tránh cho da không bị rát. HĐS cẩn thận nên luôn nhớ châm ngôn :« Phòng bệnh hơn chữa bệnh ».

c) Băng vết thương ở ngực hay lưng.

Đặt khoảng giữa băng tam giác lên chỗ có vết thương ở ngực hay lưng. Để đâu đỉnh khăn vòng lên trên vai, về phía thuận. Lãy 2 đầu khăn vòng quanh lưng hay ngực và kết thúc bằng nút đẹt. Lấy đầu đỉnh khăn kéo xuống nút dẹt vừa làm, dùng kim băng mà ghim vào một trong hai đầu khăn (Hình vẽ)


BĂNG VẾT THƯƠNG Ở NGỰC

3. TRÒ CHƠI

Truyền phấn (Enemy Camp) — CCLT.19

Lấy phấn vẽ một cái vòng nhỏ ở mỗi cuối phòng. Trao cho mỗi đt cục phấn. Trò chơi là làm sao ngăn không cho người bên đối phương gạch chữ X trong vòng của phe mình, Trò chơi này có thể gay go lắm. Có thể truyền phấn cho nhau để chạy tới vòng địch mà vẽ cho nhanh.

— Chỉ thị cho mỗi đội phải chọn một trò chơi cho cả đoàn cùng chơi vào những buổi họp đoàn sau.

4. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

a) Thực tập nút ghép vuông và tréo bằng cách thực hiện những công trình trại (như ghế, bàn, chạn v.v...). Xem CCLT.8 và các sách về trại HĐ như : Đội đi Trại của HĐ Mỹ.

b) Trò chơi lớn. Chọn trong cuốn, :« Trò chơi ngoài tròi cho HĐS » Của nhà xuất bản Pearson.

BUỔI HỌP THỨ 12

1. NÚT

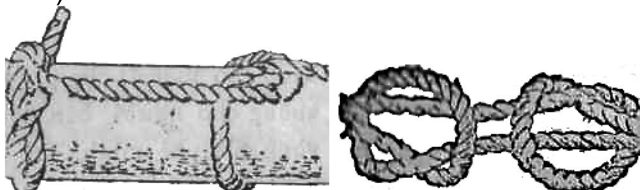
Đoàn trường cho đoàn sinh luôn thực hành nút bằng cách ;

a) Bất thần đình chỉ chương trinh thường lệ trong chốc lát và ra lệnh :« cả đoàn làm lại nút ... trcng 1 phút »

b) Tổ chức làm nút truyền tiếp để cho cả đoàn chú ý học làm thạo tất cả mọi nút trong chương trình.

Giờ đây chúng ta chỉ cho đoàn làm thêm 2 nút mới nữa của CTHĐH2, đó là **nút gỗ và nối câu**.

{Xem hình vẽ)



Nút gỗ và nút nối câu

2. CỨU THƯƠNG

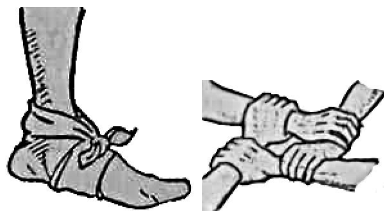
a) Băng bàn chân

Đặt băng tam giác trên mặt phẳng. Đề chân nạn nhân vào giữa, ngón chân về phía đầu đỉnh khăn. Gập ngược đầu khăn lên mu bàn chân. Lấy hai đầu đáy khăn vòng về phía trước, bắt chéo, vòng xuống lòng bàn chân rồi lại vòng trở lên và kết thúc bằng nút dẹt, đè chặt lên đầu đỉnh khăn. Cầm đầu đỉnh khăn mà kéo cho thật chặt, gập nằm lên nút dẹt, dùng ghim băng mà ghim lại cho gọn. (Xem hình vẽ)



b) Kiệu tay:

Chọn 2 HĐS khoẻ, lấy tay làm kiệu theo hình vẽ, Như vậy chúng ta đã có một cái cáng ứng chế trong nháy mắt (HInh vẽ).



Băng bàn chân và kiệu tay

Chú ý : Sức chịu của cái kiệu này cbĩ có hạn. Khi xử dụng để di chuyền nạn nhân (thường là đau chân nhẹ (bong gân, sai khớp xương, bong móng chân.v.v..). HaiHĐS làm kiệu cúi xuống, để tay vào sát mông nạn nhân bảo nạn nhân ngồi từ từ lên tay, lấy tay khoác vào cồ 2 HĐS, sau đó hai anh này từ từ đứng đậy.

3. TRÒ CHƠI

Cho đoàn chơi 6 trò chơi mới, chọn trong cuốn :« Trò chơi trong phòng cho HĐS ».

4. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

— Cho chơi trò chơi KIM ngoài trời và một số trò chơi khác về quan sát.

— Thực tập truyền tin MORSE ở ngoài trời,

— Đi quan sát một số cây quanh nơi họp,

BUỔI HỌP THỨ 13

Buồi họp đoàn này đánh dấu thời gian 3 tháng sinh hoạt trong đoàn. Và chắc chắn thế nào cả đoàn cũng đã qua được một số trắc nghiệm trong CTHĐH2. kiểu cứu thương. Nhưng trước khi cho đoàn sinh tham dự trắc nghiệm này, nên tập họp đoàn lại để ôn duyệt lại tất cả những gì đã học trong thời gian qua. Lẽ dĩ nhiên, sau đó, nếu thời gian cho phép, đoàn trưởng nên tổ chức trắc nghiệm luôn.

Như vậy đoàn còn cần thực tập về trò chơi KIM, quan sát cây, biết giá trị về gỗ dùng làm củi đun, qui luận an toàn khi xử dụng rìu và rựa, đọc bản đồ. đi thám du v.v...

CTHĐH2 được chia ra để thực hiện theo từng giai đoạn 3 tháng một. Vào mỗi cuối giai đoạn, đoàn trưởng sẽ cộng điểm đề biết rõ thành tích của mỗi đội.

HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

CƯỚP CỜ (CCLT.14)

Mỗi phe có thể có từ hai đến ba đội.

Mỗi phe thiết lập tiền đồn tại một khu đất đã được chỉ định sẵn để bảo vệ 3 cây cờ, (ban đêm cờ có thể thay thế bằng đèn bão treo lưng chừng, cao 60 phân trên mặt đất). Mỗi cây còn không được ở xa quá tiền đồn 200 thước (100 thước vào ban đêm).

Tiền đồn bảo vệ cờ sẽ đóng bí mật hoặc cùng một chỗ, hoặc tản mác thành từng cặp một Sau đó cử tiền sát viên đi thám sát vị trí của địch, Khi tìm thấy vị trí địch, các người này sẽ cố gắng lẫn tránh để không bị nhìn thấy, cho đến khi lấy được cờ mang về khu vực của mình. Mỗi HĐS khôrg được lấy quá một cái cờ.

Dưới đây là vị trí tổng quát của một đội tại tiền đồn (Hinh vẽ). Bất cứ HĐS nào của phe đối lập lọt vào chu vi phòng thủ 50 thước của một phe địch đông hơn, sẽ bị loại nếu bị trông thấy. Trường hợp có thề lẫn đi mà không bị nhận ra thì không kề.

Đoàn sinh được đặt để canh phòng tại tiền đồn không được phép rời khỏi vị trí của mình, nhưng số người của họ được kể như gấp đôi số người của phe địch, và họ có thể thông tin cho các người lân cận hay những người thuộc phe họ.

Đặt một trọng tài mỗi tiền đồn và mỗi đội HĐ.

Trò chơi chấm đứt vào một giờ đã ấn định, để nghe báo cáo và tính điềm.

5 điềm cho mỗi cờ hay đèn lấy được

5 điềm cho mỗi báo cáo hay họa đồ và vị trí tiền đồn của địch.

2 điềm cho mỗi báo cảo về sự di chuyển của mỗi đội địch.

Phe nào nhiều điềm nhất thắng.

GHI CHÚ : Đối với trò chơi như loại này, chúng ta hay gọi là Trò Chơi Lớn, vì được chơi ở ngoài trời, nơi rừng rú. Cần phải hoạch định một số cách thức « giết » hay « bắt làm tù binh ». Người của mỗi phe có thề dùng sợi chỉ, dây, lạt, màu buộc quanh cánh tay trên cho dễ nhận thấy : nếu bị đứt, có thề xin trọng tài cái khác đề thay thế (như vậy là để duy trì hứng thú của đoàn sinh). Có thề dùng đạn phấn nữa. Điều quan trọng là em nhỏ nhất cũng có hy vọng được chơi như người to con và mạnh khoẻ nhất.

BUỔI HỌP THỨ 14

1. TRUYỀN THÔNG ĐIỆP

Điều quan trọng là HĐS phải có khả năng truyền thông điệp một cách chính xác. Đây là một trong những trắc nghiệm cần phải qua để lấy chuyên hiệu «xe đạp». Muốn nhớ thông điệp trong khoảng thời gỉan một giờ hay hơn, thật ra thì chẳng có gì là khó cả, nhưng cần phải thực tập phương pháp đơn giản sau đây có thể mang lại cho chúng ta cái kết quả mong muốn :

Vào đầu buồi họp đoàn, đọc nội đung thông điệp một cách rõ ràng cho cả đoàn cùng nghe. Thoạt đầu có thể đọc hai lần, sau này, khi đoàn sinh đã quên rồi, chì đọc một lần cũng đủ. Trước khi cho giải tán, bảo cả đoàn lấy giấy bút ra ghi lại thông điệp đã truyền trước đây. Có thể tính điểm cho những đoàn sinh nào ghi lại đầy đủ nội dung (ý chính) của thông điệp. Dưới đây là một ví dụ về nội dung bản thông điệp :

«... Chuyến xe lửa đi Biên Hòa bị trật đường ray gần ga Thủ Đức. Trưởng ga đã gửi điện tín SOS, yêu cầu cấp cứu nạn nhân.« Toán hiệu thính » Radio Ham — Vô Tuyến Điện Tài Tử » của Hội HĐVN bắt được tin điện SOS này và cấp báo cho các Đạo thuộc Châu Gia Định tìm mọi phương cách để cấp cứu nạn nhân.

Sau đây là một thông điệp được Đạo trưởng liên hệ truyền đi cho thiếu đoàn trực thuộc :

« Chuyến xe lửa đi Biên Hòa gặp tai nạn giữa cầu Xuân Trường và Thủ Đức. HĐS thiếu đoàn RẠNG ĐÔNG, dưới quyền chỉ huy và hướng dẫn của Trưởng HÒA được Đạo chỉ định đi tiếp cứu. Báo cáo thi hành sau khi công tác hoan tất ".

2. TRÒ CHƠI.

a) Tréo cẳng ngỗng.

Hai đội cùng ngồi thành một vòng tròn, người của đội này xen lẫn người của đội kia. Mỗi đội có nhiệm vụ truyền (đi ngược chiều) một thông điệp khác nhau, nhưng dài bằng nhau. Đội nào truyền xong thông điệp trước (với đầy đủ ý nghĩa) thắng cuộc.

b) Thực tập trò chơi KIM dưới nhiều hình thức khác nhau, kề cả KIM tiếng động. (Xem cuốn : « Trò chơi trong phòng cho HĐS)) và « Huấn luyện vế môn quan sát ».

3. PHƯƠNG HƯỚNG

Tìm phương hướng

a) — Bằng sao. Tại CCLT.5, có bảng sao trên trời tạm đủ dùng, xét chưa cần gì khác hơn. Nếu đoàn trưởng có hứng thú về sao, có thề nhờ một người bạn thành thạo về tinh tú chĩ dẫn cho một so chùm sao quan trọng.

b — Bằng nhiều cách khác nữa để biết rõ đại khái hường Bắc ở đâu như :

1. bằng vị trí các nhà thờ ;
2. bằng vị trí các chùa chiền ở thôn quê.
3. bằng mặt trời và đồng hồ ;
4. bằng cách xem các cây lớn ;
5. bằng một số cách thức khác nữa theo kinh nghiệm thực tiễn của các nhà đi biển, săn bắn v.v .. .

4. HOẠT ĐỘNG NGOẢI TRỜI

Đoàn nên có một cướn số riêng để ghi kinh nghiệm thực tiễn về các loại cây thông dụng có thể dùng làm củi đun được, theo ba tiêu chuần sau đây : dễ nhóm, cháy nhanh, cháy chậm (âm ỉ).

Giờ đây có lẽ đoàn đẫ có đủ dụng cụ và điều kiện, đề thực hiện một cuộc cắm trại cuối tuần. Ở trại, đoàn sinh sẽ có dịp thực tập nhóm bếp, nấu những món ăn đơn giản, làm thủ công trại, thực hiện vài trò chợi chuyên môn, nghe đoàn trưởng kế chuyện quanh đống lửa v.v...

Chú thích : Về đặc tính của củi đun, xin xem cuổn : (« Hướng dẫn Trưởng HĐ», mục đặc tính củi đề đốt).

BUỔI HỌP THỨ 15

1. KIỀM SOÁT

Sau đây là diễn tiến chung của buồi họp đoàn trong phòng :

- Thủ tục khai mạc : Chào cờ, quốc ca, hội ca, phút cầu nguyện
- Câu chuyện của đoàn trưởng ;
- Một trò chơi mạnh ;
- Thi đua liên đội hay thực hiện dự án của đoàn :

Dạy chung cho cả đoàn (một bài hát mới, hay trình bày cứu thương v.v...) :

- Một trò chơi khác ;
- Ca hát ;
- Vấn đề hành chánh (loan báo tin tức ; cắt cử trực ;
- Kiểm thảo ;
- Phút cầu nguyện và hạ cờ (Nếu chưa làm trước đây ; trường hợp cờ được kéo lên cột) ;
- Ôn Luật HĐ ;
- Ca tạm biệt ;
- Giải tán.

Đoàn sinh thích hoạt động theo chương trình và theo tập quán, mặc dầu trong chương trình và tập quán này có nhiều mới lạ và ngạc nhiên.

Có rất nhiều hoạt động được nêu ra trong các cuốn: "100 gợi ý để họp đoàn" ; " Đoàn họp đêm nay " ; " Gợi ý huấn luyện dùng cho Thiếu trưởng ". Chúng ta có thể rút ý kiến trong những cuốn sách đó mà thực hiện trong các cuộc thi liên đội cũng như thiết lập dự án hoạt động.

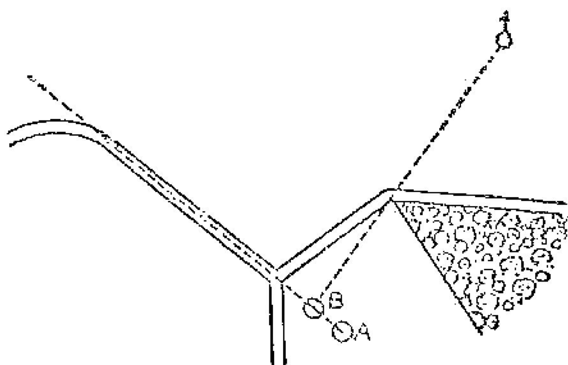
Đội trực (theo luân phiên) phụ trách chuẩn bị lễ chào kính quốc kỳ, và đoàn phó hay đt đội trực phụ trách điềm danh, thu báo cáo vắng mặt và kiểm soát đồng phục đoàn sinh trước khi ra mời đoàn trưởng vào khai mạc. Cho cả đoàn đứng vào thế « SẴN ». Khi ĐT bước chân vào phòng họp, đt nhất hay đt trực hô "chào", Đoàn trưởng bước ra giữa sân chào cả đoàn. Theo ngay sau là lễ chào cờ (Xem Nghi thức HĐVN).

2. TRUYỀN THÔNG ĐIỆP.

Đọc thông điệp dưới đây cho đoàn nghe :

« Theo lệnh của Bộ Tổng ủy Viên, HĐVN, mỗi đội phải gửi ngay 4 đội sinh đến trụ sở để thực hiện một công tác cứu trợ khẩn cấp. Dụng cụ đã có sẵn đầy đủ. Gửi ngay điện tín về Hội, cho biết số đội sinh tham gia công tác và ngày giờ khởi hành ».

3. PHƯƠNG HƯỚNG



GIÓNG HƯỚNG BẢN ĐỒ

Phương hướng bản đồ có nghĩa là đặt bản đồ sao cho phía Bắc của bản đồ có cùng vào một chiều với hướng Bắc địa đư, Khi bản đồ được gióng đúng hường, hướng Bắc của bản đồ sẽ nằm song song với hướng Bắc địa dư. Muốn gióng hướng bản đồ, trước hết phải tìm xem hướng Bắc « từ » ở đâu đã. Trên bản đồ tham mưu, hướng nầy được in sẵn ở bên lề, với sự thay đối độ từ tbiên tùy theo thời gian. Lấy bút chì gạch nhẹ một đường dài theo hướng Bắc « từ » ấy để khi đặt la bàn lên, mũi tên không bị che lấp, khó nhận xét, Đặt la bàn lên trên hình vẽ hướng Bắc này và quay bản đồ sao cho độ 0 hay 360 của la bàn nằm song song với mũi tên hay gạch chỉ vừa mới kẻ. Như vậy là bản đồ đã được gióng hướng.

Chúng ta cũng có thể gióng hướng bản đồ một cách dễ dàng, không cần xử dụng tới la bàn, nếu chúng ta có thề xác định được vị trí hiện tại của chúng ta trên bản đồ. Sau đây là phương pháp :

Tìm ra vị trí của mình trên bản đồ, ví dụ ở một ngã đường. Giờ đây hãy chọn một vật ở xa mình cũng có thể nhận ra được trên bản đồ, ví dụ : tháp nhà thờ chẳng hạn. Kẻ một đường thẳng từ điềm mình đang đứng tới điềm nhà thờ, và sau cùng xoay bản đồ cbo tới khi đường thẳng vừa kẻ chỉ thẳng tới vật ở xa (tháp nhà thờ). Thế là bản đồ đã được gióng hướng.

— Đôi khi ta không thể xác định được vị trí của ta trên bản đồ, nhưng đừng có nản ! Theo hình vẽ, nếu ở điểm A, bằng cách di chuyền đến điểm B, ta sẽ thấy ta đang đi theo một con đường thẳng

qua nhà thờ và chỗ tiếp giáp hàng rào của một nông trại. Giờ đây xác định 2 điểm này trên bản đồ và kẻ một đường thẳng nối liền những điểm này lại, Bằng cách xoay bản đồ cho đến khi đường thẳng vừa vẽ này trùng với hay chạy song song với con đường vẽ trên bản đồ, như vậy bản đồ đã được gióng hướng,

4. TRÒ CHƠI LUYỆN GIÁC.

a. Tập họp cả đoàn lại: chọn hai đoàn sinh rồi bảo họ hãy tạm ra khỏi phòng họp chờ một chút, cấm không được nhìn vào trong phòng. Ra lệnh cho một em khác trong đoàn chạy đi trốn. Sau đó gọi 2 em kia vào và hỏi xem hiện có ai vắng mặt (thiếu ai ?). Nếu đoán trúng, anh bị gọi trúng tên ra thay thế để anh kia trở về chỗ cũ. Em đoán sai hay đoán ẩu cứ tiếp tục trò chơi với em đã đi trốn.

b. Lấy khăn quàng bịt mắt một đoàn sinh lại rồi ra hiệu cho một em khác gọi tên em bị bịt mắt. Em này được phép đoán (3 lần tối đa) xem ai đã gọi tên mình. Trúng, anh bị gọi tên ra thay thế, bằng không trò chơi vẫn tiếp tục với anh đoán trật.

Mỗi trò chơi chỉ chơi tối đa 15 phút.

5. TRUYỀN THÔNG ĐIỆP (tiếp theo).

Bảo đoàn sinh lấy giấy bút ghi lại thông điệp đã truyền lúc bắt đầu họp đoàn. Áp dụng phương pháp cho điềm như trước đây.

6. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI.

Cho đoàn chơi một trò chơi lấy trong cuốn :« Trò chơi ngoài trời cho HĐS » ; tùy nghi biến chế trò chơi cho phù hợp với hoàn cảnh.

Đề thay thế, có thề cho đoàn thực tập : Hành trình HĐH2.

BUỔI HỌP THỨ 16

1. TRUYỀN THÔNG DIỆP,

Đọc thông điệp sau đây cho cả đoàn nghe để thuật lại vào cuối buồi họp :

"Được tin cấp báo có bệnh sốt xuất huyết tại Trại hè Vũng Tàu. Hãy cô lập các đội đang tham dự. Thi hành biện pháp gắt gao về hàng rào y tế để chặn đứng không cho bệnh này lan truyền. Gửi cho

Bộ TUV, HĐVN báo cáo tổng quát về tình trạng tiến triền. STOP. Ký tên : UV Ngành Thiếu toàn quốc "

2. CỨU THƯƠNG.

Kỳ họp đoàn sau đoàn sinh sẽ tham dự trắc nghiệm về cứu thương. Vậy trong buổi họp này chúng ta ôn tập lại trong vòng 30 phút tất cả các kiểu băng bó đã học và cách làm cầm máu. Mỗi đoàn sinh phải làm ít nhất một loại băng và sau đó Đoàn trưởng trình bày cách làm cần máu trong trường họp chảy máu cam.

3. ĐỌC BẢN ĐỒ

Có rất ít người hiều biết về bản đồ. HĐS phải được huấn luyện để có thể đọc được bản đồ. Cần phải có một số kiến thức tối thiều về môn đọc bản đồ để có thể qua được CTHĐH I, để lấy chuyên hiệu " xe đạp " và một số chuyên hiệu khác.

" Đọc bản đồ " có thể có nhiều ý nghĩa cũng như chẳng có ý nghĩa gì cả. Kế hoạch dạy đọc bản đồ mà chúng ta đề nghị chấp thuận trong các bài học là : trước hết, chúng ta phải bắt đầu xử dụng bản đồ có những vật ghi thật lớn ở trong, để đoàn sinh dễ nhận ra. Việc này chẳng giúp ích gì để qua các trắc nghiệm lấy chuyên hiệu vì rằng không có ai dùng loại bản đồ lớn ấy đề đi thám du, đi bộ, đi xe đạp hay xe máy cả. Nhưng nếu chúng ta cho đoàn sinh xử dụng loại bản đồ ấy, chúng sẽ không gặp khó khăn gì cả khi đến lượt phải dùng những bản đồ nhỏ hơn.

Nguyên tắc học tập là hãy bắt đầu bằng những cái dễ và hiểu cho tỏ tường. Sau đó học thêm phần khó hơn và hiểu cho thông. Sau một thời gian đoàn sinh sẽ biết nhiều về vấn đề này và chúng sẽ phải ngạc nhiên không ngờ rằng mình đã học được khá nhiều mà chẳng thấy khó khăn gì.

Loại bản đồ mà chúng ta bắt đầu cho đoàn sinh làm quen là loại bản đồ tham mưu 1/10 000. Nên xử dụng bản đồ về địa phương mình. Tốt nhất là mỗi em được dùng một bản đồ để học và theo dõi, nếu chúng ta muốn các em học một cách thong thả và có hiệu quả. Tiếc thay, đối với HĐVN chúng ta, đây là cả một vấn đề, vì lẽ bản đồ tham mưu không có bán trên thị trường và vì lợi ích quân sự, thường đân còn bị cấm không được dùng hay tàng trữ loại bản đồ này từ 500.000 trở xuống.

Tuy nhiên đoàn trưởng tháo vát vẫn có thề tìm được dịp cho đoàn sinh dùng loại bản đồ này, dù là trong chốc lát. Theo ý soạn giả, mỗi đội xử dụng một bản đồ để học tập cũng là điều tốt đẹp khá rồi.

a. Trong buổi họp đoàn này chúng ta cho đoàn sinh quan sát cách thức trình bày về đường xá trong bản đồ tham mưu.

Đường xá loại chính được trình bày bằng hai dòng đỏ, nếu hai bên đường có rào. Trường hợp không có rào, loại đường này được trinh bày bằng 2 nét đậm. Nếu một bên đường có rào một bên không, đoàn sinh cữrg thừa đoán con đường sẽ được trình bày ra sao rồi. Không cần phải giải thích dài giòng về các loaỉ đường khác, hãy bảo đoàn sinh mở to mắt nhìn kỹ trên bản đồ và khám phá lấy những lời giải thích sẵn có bên lề bản đồ.

Trước hết, hãy giải thích cho đoàn sinh hiểu ý nghĩa về "ước hiệu" bản đồ. Kế đến cứ để cho đoàn sinh đặt câu hỏi về những loại đường xá được trình bày ở một góc nào đó trên bản đồ,

b. Đoàn trưởng thử hướng dẫn đoàn sinh đi trên một đoạn đường trong tưởng tượng, bắt đầu từ một điểm nào đó trên bản đồ, từ dưới lên trên. Câu chuyện của đoàn trưởng có thể như sau :

"Chúng ta khởi hành từ ấp .... và đi thẳng đến.... Hỏi : con đường chúng ta đang đi thuộc loại đường nào ? Đến ngả ba chúng ta rẽ sang một con đường khác. Hỏi : Con đường mới này thuộc loại đường nào ?"

Mỗi đoàn sinh sẽ lần lượt trả lời câu hỏi của đoàn trưởng trong cuộc du hành tưởng tượng này.

4. TRUYỀN THÔNG ĐIỆP (tiếp theo).

Bảo đoàn lấy giấy bút ra ghi lại nội dung thông điệp đã truyền lúc bắt đầu họp.

5. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI.

a. Cho đoàn chơi trò chơi : HDS GẶP HĐS (CCLT.4)

Từng người, từng đội hay từng cặp HĐS được mang đi xa cách nơi họp chừng 3 cẩy số, và để cùng tiến về một phía để gặp nhau, hoặc dọc theo một con đường, hoặc bằng cách chỉ cho họ tới một cái đích trên địa thế để cùng tiến tới đó, ví dụ một ngọn đồi, một cây

cao v.v... đang ở trước một nhóm khác, như vậy sẽ đảm bảo chúng sẽ cùng đến và gặp nhau ở một địa điểm. Đội nào trông thấy đội khác trước : thắng. Thế có nghĩa là đội trưởng sẽ giơ cao cờ đội lên cho trọng tài trông thấy, rồi lấy còi ra thổi để báo hiệu. Một đội không nhất thiết phải ở gần nhau, nhưng đội thắng sẽ là đội giơ cao cờ lên trước, do đó điều tốt hơn hết đối với đội sinh là luôn luôn liên lạc với đt của mình hoặc bằng tín hiệu, hoặc bằng tiếng kêu hay thông điệp.

HĐS có thề dùng mọi mánh khoé, ví dụ như trèo lên cây, nấp sau xe bò đang đi chuyền v.v.. nhưng cấm không được phép cải trang, trừ phi đã có sự đồng ý từ trước.

Trò chơi này có thể chơi ban đêm cũng được,

Khi trò chơi kết thúc, lấy bản đồ ra xem mình đang ở đâu, cho biết con đường mình đã đi có rào hay không và cho biết loại đường xá. Một con đường gọi là có rào là con đường ở hai bên có nhà cửa, tường xây hay hàng rào thật sự.

b. Đừng quên những gì đã nói ở buổi họp đoàn thứ 9, nghĩa là luôn luôn tạo dịp cho đoàn sinh hứng thú ra ngoài thiên nhiên đề học hỏi.

BUỔI HỌP THỨ 17

1. CỨU THƯƠNG

Trong buổi họp này đoàn sẽ tập trung nổ lực để qua trắc nghiệm về môn cứu thương và các môn khác trong CTHĐH2, nếu cần.

2. CHUYÊN HIỆU HĐ

Vì đoàn sinh nay đang ở cấp hai (Hạng Nhì), các em có thề bắt đâu nghĩ tới việc lấy chuyên hiệu. Một khi HĐS hiểu rõ rnục đích của hệ thống chuyên hiệu, trong đoàn sẽ không có những « tay săn » chuyên hiệu, lấy chuyên hiệu để thỏa mãn tính hiếu thắng hơn là quan tâm tìm hiểu và mang áp dụng kiến thức để trang hoàng đời sống Có lần tôi gặp một HĐS hãy còn nhỏ tuổi mà đã mang trên cánh tay áo hàng chục chuyên hiệu. Theo ý tôi, không một HĐS nào mới gia nhập HĐ trong vòng hai năm mà đã có từng ấy chuyên hiệu.

Một khi HĐS đã có chuyên hiệu, hãy làm sao đề cho em ấy có dư thừa khả năng, vượt hẳn những đòi hỏi của chuyên hiệu đó.

Đoàn sinh có thề lấy chuyên hiệu trong khi chuẩn bị qua CTHĐH1. **Trong số những chuyên hiệu cần thiết và có lợi ích cho việc qua CTHĐH1 là : làm bếp ; cắm trại và cứu thương**.

3. HOẠT ĐỘNG NGOẰI TRỜI.

Trò chơi LIÊN QUẢN.

Chia đoàn thành 4 nhóm có số người bằng nhau (nếu đoàn đã có sẵn 4 đội đồng đều thì càng tốt),

Đội 1 đi tới một địa điểm đã ấn định sẵn, cách đó hơn một cây số. Trong khi đó đội 2 cũng được gửi tới một địa điềm ngược chiều và có khoảng cách tương tự. Các đội còn lại, đội 3 và 4 ở lại căn cứ và tạo thành lực lượng Liên Quân.

Trò chơi bắt đầu :

Đội 1 và đội 2 là lực lượng địch ở hai cánh khác nhau. Mục đích của họ là làm sao bắt liên lạc được với nhau, hợp thành mũi dùi tấn công hợp nhất, mà không chạm địch hiện có một số quân đông gấp đôi.

Muốn vậy lực lượng địch, cử thám sát viên đi quan sát vị trí của đối phương (Liên Quân) và cũng là đề tìm cách bắt liên lạc với lực lượng bạn ở cánh đối diện, hầu thực hiện việc tập trung lực lượng.

Nếu tliành công trong việc tập trung, lực lượng thườrg sẽ có số quân đông hơn lực lượng bố phòng, nhờ vậy có thể uy hiếp liên quân một cách dễ dàng, và thắng trận,

Đối với lực lượng Liên Quân, nhiệm vụ chính yếu là tìm mọi cách đề ngăn cản không cho đối phương tập trung lại được với nhau để tổng tấn công mình, Muồn vậy Liên Quân sẽ phải phái người đi phục kích đề diệt thám sát viên của địch.

Sau một thời gian đã được ấn định, nếu Liên Quân thành công trong việc ngăn cản khỏng cho đổi phương tập trung lại được, sẽ thắng.

BUỔI HỌP THỨ 18

1. CẮM TRẠI.

Một điều hiền nhiên là chúng ta không thế nào tập cho đoàn sinh sẵn sàng đi cắm trại qua một bài hướng dẫn như thế này và

nói: "Đó ! cứ việc theo như vậy mà làm !". Không! không thể làm như thế được! Và, thêm vào đó, chúng ta phải công nhận rằng một HĐS khộng đi cắm trại thường xuyên, không chịu học hỏi đề trau dồi kiến thức về môn cắm trại, chỉ đáng gọi là HĐS « vỏ » mà thôi !

Chúng ta thường nói : trại là cơ hội tốt cho đoàn trưởng. Nhưng chúng ta cũng cần phải thêm rằng : trại cũng là cơ hội tốt cho đoàn sinh nữa, vì chúng sẽ được sống hầu như tự do, không bị ràng buộc về ăn uống, được tự mình chăm sóc lấy mình, tự dựng lấy nhà ở, nấu món ăn theo sở thích và kinh nghiệm bản thân, tự tạo lấy thú vui theo kiểu HĐ vv. ..

Do đó, đoàn trưởng nên mang đoàn sinh đi trại càng sớm càng tốt và chúng tôi hài lòng khi hay tin đoàn của trưởng đã có sẵn đụng cụ cắm trại cần thiết cũng như Trương đã tìm được đất cắm trại thích hợp rồi.

Trong bài này chúng tôi không có đủ chỗ đề đề cập đến vấn đề chương trình trại, vả lại cũng đã có vô sồ tài liệu nói về vấn đề này rồi. Trại đầu tiên của Trưởng (và cả các trại sau này nữa) nhất định sẽ thành công nếu Trưởng biết hướng dẫn đoàn sinh hiểu biết một số vấn đề nào đó. Dưới đây là vài ý kiến cần cho đoàn sinh biết trước khi đi cắm trại :

(1) Sau khi nói về cắm trại rồi, mỗi đội sẽ trình bày một mô hình mẫu (bằng bìa cứng) gồm vị trí lều của các đội, của đoàn trưởng, của quản lý, khu vệ sinh, cột cờ v,v,,.

(2) Giải quyết vển đề vệ sinh : kiều nhà cầu và cách thức xử dụng tiện nghi này ; sự cần thiết phải giữ vệ sinh v.v...

(3) Cách dựng lều ;

(4) Cách thức sắp xếp chỗ ngủ trong lều;

(5) Đội làm khu bếp kiều mẫu V.V.. .

(6) Thực tập công trình trại (cỡ nhỏ) bằng que, cành cây, đũa v.v...

(7) Danh sách dụng cụ cần thiết và cách thức xếp đồ vào bị (Điều quan trọng : lưu ý đoàn sinh về trọng lượng cũng như thứ tự trước sau ; cho biết lý do).

Cuốn sách : "Đội đi trại" sẽ gỉúp cho đoàn trưởng nhiều ý kiến trong việc chuẩn bị cho đoàn sinh đi cắm trại.

2. ĐỌC BẢN ĐỒ.

a) Đườnq xe lửa. Trên bản đồ tham mưu, cỡ 1/100.000, đường xe lửa được trình bày như sau :
(vẽ đường xe lửa)

Các ước hiệu trên đây không hoàn toàn giống nhau, mà còn tùy theo tỷ lệ của bản đồ. Cho đoàn sinh ghi các ước hiệu trên vào sổ tay để học và ghi nhớ. . Dẫn đoàn đi theo một con đường xe lửa trên bản đồ ; giải thích về mọi chi tiết gặp trên quãng đường này. Đề ý đến những chữ viết tắt nữa.

b) Rừnq cây, Chùa và nhà thờ. (vẽ ước hiệu)

c) Sông ngòi, suối và tất cả những gì có liên hệ tới nước được mô tả bằng mầu xanh,

3. TRÒ CHƠI

Ngựa người ; người ngựa. (CCLT. 19).

Cả đoàn, từng cặp một, đứng thành vòng tròn, mỗi người đếm số 1, 2. Ra lệnh cho người số 1 tiến lên một bước để làm ngựa, người số 2 làm người cưỡi. Khi có lênh:"Lên yên!", các kỵ sĩ nhảy lên lưng ngựa, Sau đó, người chỉ huy trò chơi ra lệnh tiếp : "Xuống ngựa, chạy quanh ngựa hai vòng về phía tay trái, chui qua bụng ngựa rồi lại lên yên ! . Kỵ sỹ làm theo lệnh người chỉ huy, người nào chậm nhất bị loại Đừng quên đổi số để cho những em trước đây làm ngựa trở thành người, và ngược lại.

4. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI.

Đặc công gài bom.

Đây là một trò chơi lớn, hứng thú, dễ thực hiện ngoài trời, nơi có cây cối rậm rạp, và tốt hơn cả là vào ban đêm hay lúc chạng vạng tối.

Đoàn được chia thành 2 phe, mỗi phe có một thủ lãnh điều khiển.

Ngoại trừ thủ lãnh, mỗi đặc công phải có một cây que dài chừng vài chục phân, một đầu vót nhọn để có thề cắm xuống đất. Cây que này tượng trưng cho trái bom mà đặc công mang gài vào khu vực của địch. Mỗi đoàn sinh buộc trên cánh tay một sợi dây màu (chỉ, len v.v.,.) tượng trưng cho sự sống ; và sợi đây này phải buộc

quanh cánh tay một cách rõ ràng để cho đối phương có thề trông thấy rõ mà giật đi.

Đoàn trưởng chỉ định trước khu vực, ranh giới đất chơi, Hai phe tự chọn lấy địa điềm thích hợp trong khu vực của mình để đạt doanh trại và tồ chức phòng thủ. Ở giữa trại, mỗi phe phải cắm một cây cờ (cờ đội, nếu chơi ban ngày) hay một cây đèn bão (Nếu là ban đêm hay tối trời) để cho mọi người dễ nhận thấy. Mỗi doanh trại đường kính rộng 5 thước.

Nhiệm vụ của mỗi phe là làm sao mang bom đặt trong doanh trại của đối phương. Sau khi đã đặt được bom (cắm que) vào trại của địch rồi, đặc công phải tháo sơi dây buộc hai cánh tay mình mà buộc vào que đã cắm ; bằng không quả bom sẽ coi như chưa có ngòi, vô hại

Đặc công bị coi như chết khi sợi dây buộc quanh cánh tay bị mất (địch giật mất, đánh rơi, không tìm thấy), một khi đã chết rồi đặc công không có quyền tham gia trò chơi nữa mà phải trở về tập họp ở một địa điếm đã ấn định trước, nơi đây phó đoàn trưởng hướng dẫn thực hiện một hoạt động khác (ôn tập nút, đọc bản đồ v.v...) trong khi chờ đợi đình chiến.

Vào lúc tối trời, đặc công đôi bên có thể bị giết chết mà không hay.. Chỉ khi nào lọt vào trại địch rồi, sau khi đã đặt bom và lúc lấy sợi dây buộc vào que, mới biết rằng mình đã bị giết hồi nào mà không hay. Trường hợp này sẽ tạo cho đương sự một cảm giác ngỡ ngàng, hay hay, khó tả.

Mỗi phe hoạt động dưới sự điều khiển của thủ lãnh. Như vậy, tốt hơn cả, có lẽ mỗi phe chỉ nên tìm cách gài vài quả bom vào doanh trại của địch, còn thì dùng thời gian và nhân lực mà phòng thủ, Thủ lãnh phải ở lại doanh trại chỉ huy cuộc phòng thủ và không được giết đặc công, Thủ lãnh có thề đứng trên cao (trèo lên cây, đứng trên ghế v.v ..) mà quan sát cho rõ để chỉ huy thế trận.

Đặc công nào gài được bom rồi phải kịp trở về báo cáo cho thủ lãnh của minh biết, sau đó được xung vào đội phòng thủ và được cấp một sợi chỉ khác tượng trưng cho sự sống.

Không đặc công nào được phép gài hai trái bom. Trên đường về, nếu bị bắt, đặc công sẽ bị đưa về trại giam chờ hồi hương khi chiến tranh chấm dứt.

Trò chơi kết thúc sau một thời gian được ấn định trước.

BUỔI HỌP THỨ 19

1. ĐỌC BẢN ĐỒ

a) Ước hiệu bản đồ.

Trong bất cứ bản đồ nào cũng đều có một số ước hiệu hay chữ viết tắt ; một số rất quan trọng.

Trước hết chúng ta hãy cùng nhau du hành trong tưởng tượng, dưới sự hướng dẫn của đội trưởng.

Khi gặp chữ viết tắt, chúng ta hãy dò và tìm hiểu ý nghĩa.

Chỉ cần thực tập 10 phút là đủ. Dặn đoàn sinh ghi vào sổ tay để thỉnh thoảng ôn duyệt lại.

Sau cùng, mở bản đồ ra mà làm quen với ước hiệu và chữ tắt ghi trên bản đồ.

b) Ranh giới

Lãnh thổ nước ta được chia thành nhiều vùng, khu/ tỉnh, quận, xã v.v.., Dưới đây là một số ước hiệu ghi ranh giới :

a. Giữa các quốc gia
b. Giữa các vùng
c. Giữa các khu
d. Giữa các tỉnh
c. Vòng cao độ.

Trên bản đồ còn có một số vòng chi chít, hết sức quan trọng, đó là các vòng cao độ. Nó là những đường nối liền các địa điểm cùng chiều cao, Con số ghi cạnh vòng dùng để nhắc nhở người xử dụng rằng điềm này cao đúng bao nhiêu so với mặt biển. Bảo đoàn sinh thử tìm vài con số chỉ vòng cao độ đề nhận định và làm quen.

Sau đây là 2 bài học thích thú mà Đoàn trưởng có thể cho đoàn sinh thực tập vào lúc nhàn rỗi. Nên nhớ rằng thời gian họp đoàn thường lệ không cho phép chúng ta thực hiện các trò chơi này đâu.

1) Lấy một tờ giấy bóng đặt trên bản đồ đề tô tất cả những vòng cao độ trong một khu vực nào đó trên bản đồ. Đổi những vòng cao độ này thành chiều cao của thế đất có thề nhìn ngang được, thay vì nhìn từ trên xuống dưới.

Có thề bảo đoàn sinh lấy bút chì màu mà tô những vòng cao độ khác nhau cho dễ phân biệt. Ví dụ :

Cao trên 600 thước
Giữa 5 và 600 th.
Giữa 4 và 500 th
Giữa 3 và 400 th.
Giữa 2 và 300 th
Giữa 1 và 200 th.
Dưới 100 thước

2) Với những cao độ trên được tô trên giấy vẽ, lấy dao cắt một củ khoai (lang tây) thành những khoanh dày. mỏng, tùy theo vòng cao độ. Xếp lẫn nhau, lấy một cây tăm mà ghim lại. Như vậy chúng ta có một trái núi tí hon, có thề dùng trong mô hình được.

2. TRÒ CHƠI LUYỆN GIÁC

Mỗi trò chơi này lâu chừng 15 phút.

(a) Ra lệnh cho cả đoàn lấy khăn quàng tự bịt mắt lại Đưa cho mỗi người lần lượt nếm 5 trong những chất sau đây rồi lấy giấy mà viết ra theo thử tự. Những vật ấy là: đường, muối, phó mát, bánh, táo, sữa, nước lã, trà lạnh, cà-phê, ca-cao v,v...

(b) Cả đoàn đều bịt mắt, lấy tay sờ và đoán ra 5 trong những vật sau đây: bút chì, thước kẻ, hộp phấn, hộp quẹt, chìa khóa, sổ tay, xà bông, cục than V.V.. .

3. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

Trò chơi đọc bản đô

Đây là loại trắc nghiệm về đọc bàn đồ và để nhớ bản đồ đã đọc.

Đoàn trường và đội trưởng mang đội đến một nơi lạ, hay một chỗ nào có hệ thống đường xá phức tạp, rồi dặn đoàn sinh đi tim hiều chi tiết địa dư về các vùng lân cận. Cho đoàn sinh biết phải đi xa bao và ghi nhớ những gì. Khi trở về, thu báo cáo rồi đem ra so sánh với thực tế. Đoàn sinh thắng cuộc là người đã ghi đầy đủ nhứt trong thời gian ngắn ngủi nhất.

4. LINH TINH

Dặn đoàn sinh kỳ họp đoàn sau nhớ mang thước dây đi (tối thiều mỗi đội 2 cái) đề xử dụng vào việc đo lường.

BUỔI HỌP THỨ 20

Trong buổi họp đoàn này, sẽ thực tập về đọc bản đồ, và muốn cho kết quả mỹ mãn, hãy tìm cách cho mỗi đoàn sinh có dịp cầm một bản đồ trong tay. Bằng không, chia đoàn thành nhiều nhóm đề lần lượt thực hiện những công việc sau đây :

— Trong khi nhóm thứ nhât bắt đầu thực tập đọc bản đồ, nhóm khác tự đo lấy kích thước trên mình hay đặt ra một số câu hỏi.

Sau mỗi thời gian đã ấn định trước (30'), ra lệnh đổi công tác, nhóm kế cận làm công việc của nhóm trước cho tới khi mọi công việc sau đây đêu hoàn tất.

1. ĐỌC BẢN ĐỒ

Lưới ô vuông (LOV)

a). Đại cương

LOV được coi như là một phương tiện để định điểm trên bản đồ, LOV là một hệ thống có 2 dãy những đường thẳng và song song, dãy này thẳng góc với dãy kia, một dãy được vẽ theo hướng Bắc Nam. Tất cả những ô vuông đó đều có kích thước y hệt nhau trên cùng một loại bản đồ. Mỗi đường hệ thống LOV đều được đánh sổ, in ngay ờ ngoài mép bản đồ, đối diện trực tiếp với đuòng liên hệ và nhờ vậy mà ta có thể xác định được bất cứ vị trí nào trên bản đồ.

Số của các ô vuống tăng từ trái sang phải và từ dưới lên trên, và có nhiều con số. Khi chuyển xa nguồn gốc, những con số đó trở thành to hơn. Trên bản đồ, người ta không in tất cả những con số của mỗi ô, mà chỉ in những con số quan trọng mà thôi. Với các bản đồ có tỷ lệ lớn hơn 1/250.000, người ta bỏ ba con số sau đi (000) và trên bản đồ tỷ lệ 1/250.000 và nhỏ hơn, người ta bỏ bốn con số sau (0000) đi.

b Định vị tri bằng những tọa độ thẳng góc

Trước hết, khi cho vị trí của mình trên bản đồ chúng ta phải đọc số của các ô vuông ở gân vị trí nhất, đọc từ trái sang phải và từ dưới lên trên. Những trị số được viết theo thứ tự. không có chấm và những con số đó là một con số liên tiếp.

Khi ta cho tọa độ vị trí của mình, ví dụ: 503515, thế có nghĩa là vị trí của ta nằm trong ô vuông mà tung độ từ trái sang có số 50, ở 3/10 đường giữa tung độ 50-51 ; và hoành độ 51, 5/10 đường giữa hoành độ 51-52.

Hãy xử dụng hình vẽ dưới đây đề giải thích cho đoàn và thực tập xác định vị trí :
(Hình vẽ)

Thực tập

Trước hết, thứ nhất, đọc số từ trái qua phảỉ chỉ tên đường tung (dọc), tức 50 ; thứ hai, ước lượng những phần mười giữa đường và điểm, tức 3/10; thứ ba, đọc số chỉ tên đường hoành (ngang) từ dưới lên trên, tức 51 ; cuối cùng ước lượng những phần mười giữa đường và điểm, tức 5/10. Như vậy vị trí mà ta muốn xác định ở vào độ : 503515.

2. ƯỚC LƯỢNG, KHOẢNG CÁCH

a) Tại CCLT. 8 chúng ta có nói : HĐS có thể đo lường chính xác nià không cần đến thước, nhờ biết sẵn kích thước một số bộ phận trong thân thể. Trong kỳ họp đoàn trước, chúng ta đã dặn đoàn sinh mang theo thước dây. Hôm nay đoàn sinh tự đo lấy kích thước của mình trên các bộ phận sau đây :

Gang tay (từ đầu ngón cái đến đầu ngón út)	phân
Ngón tay cái rộng	phân
Khủyu tay (từ đầu ngón giữa đến xương cùi chỏ) dài...	phân
Bàn tay (chụm lại) rộng , ...	phân
Từ đầu gối xuống đất, cao	phân
Từ đỉnh đầu xuống đất, cao	phân
Đứng với tay lên trên, cao	phân
Sải tay dài	phân

b) Lấy đồng hồ đếm xem tim của mình đập trung bình bao nhiêu lần trong một phút.

Để tranh thủ thời gian, dặn đoàn sinh ghi kích thước của mình vào cuốn sổ tay để luôn nhớ và có thể xử dụng được mỗi khi cần đến.

3. TRÒ CHƠI

Đắm tàu.

Sau khi cho cả đoàn đứng thành hàng một, đoàn trưởng tuyên bố rằng trong 2 phút nữa tàu sẽ đắm, các thủy thủ phải làm sao để cứu vớt đồng đội (hay hành khách) lên bờ bằng cách quăng dây cho họ **làm nút ghế** quanh mình. Trước mặt các đội là đất liền, cách xa đó 8 thước. Khi có lệnh, người đứng đầu hàng (coi như là bơi thạo nhứt) lội lên bờ, lấy dây quăng cho người ở dưới tầu (đứng đầu hàng hiện nay) làm nút ghế quanh mình để người đứng trên bờ kéo lên. Người vừa được kéo lên cởi dây và tiếp tục quăng cho người kế tiếp. Đội nào cứu được nhiều người nhất trong thời gian tàu chưa đắm thắng.

Cứ mỗi 10 giây, người chỉ huy trò chơi lại thổi một tiếng còi ngắn để báo hiệu cho cả đoàn. Việc thổi còi nhắc nhở này khiến cho các đoàn sinh thêm sốt ruột và làm lúng túng. Chú ý kiểm soát những anh làm nút sai.

4. HOẠT ĐỘNG NGOÀI TRỜI

Trò chơi. VƯỢT BIÊN GIỚI (CCLT. 12)

Biên giới đây là một con đường dài 400 thước, tốt hơn cả là một con đường cát có thể tìm ra vết chân một cách dễ dàng. Một đội làm lực lượng biên phòng. Lực lượng này có một khối ứng chiến trực tại một tiền đồn khá xa biên giới, tức là vào khoảng giữa con đường và thị trấn, nơi bọn buôn lậu sẽ tải hàng tới để bán. Thị trấn này là một căn cứ (bằng cây, nhà, cột cờ v.v...) cách xa biên giới nửa cây số.

Một đội khác làm bọn người buôn lậu, tập hợp vào khoảng nửa cây số phía bên kia biên giới (theo bất cứ hình thức nào họ muốn, nghĩa là có thể chạy, đi thường bước, đi bước HĐ v.v.,.) bằng từng nhóm hay từng người tùy ý, nhưng chỉ có một người trong họ ià mang hàng lậu. Người này mang giày hoặt gậy ở đầu có vết đặc

biệt (được lực lượng biên phòng biết trước). Nhân viên của lực lượng biên phòng đi tuần tiểu dọc biên giới để khám phá vết đi của bọn người buôn lậu. Khi thấy vết giày của bọn này, lính biên phòng liền báo động cho lực lượng ứng chiến cũng như chính mình sẵn sàng theo dõi đề chận bắt bọn người phạm pháp Nếu bọn sau này tới được thị trấn (người mang đồ lậu), họ được kể như đã thắng cuộc.

— Hay tồ chức trại cuối tuần.

BUỔI HỌP THỨ 21

Cho tới nay chúng ta chia hoạt động của đoàn ra 2 loại : hoạt động trong phòng và hoạt động ngoài trời mà chẳng cần đề ý tới thời gian thực hiện (vào khoảng nào trong năm) và các Trưởng có thể mang chương trình đã vạch sẵn cho 20 kỳ đề áp dụng mà chẳng cần sự thay đổi nào cả.

Kể từ buổi họp này, chúng tôi có ý đưa ra một kế hoạch có phần hơi khác trong việc sắp xếp công tác huấn luyện. Mỗi kỳ chúng tôi đưa ra một số bài tập khác nhau, một số để thực hiện trong phòng, một số ở ngoài trời. Nếu có thể, hãy cho đoàn thực hiện tất cả, bằng không hãy chọn những gì dẫn đoàn tới việc lấy HĐH1. Vì đây là mục tiêu hiện nay của chúng tôi.

Các Trưởng luôn nhớ rằng càng tồ chức được nhiều trại HĐ bao nhiêu (kể cả trại hè nữa) càng tốt bấy nhiêu. (Xin tham khảo cuốn : Trại Hướng Đạo — thủ bản của Trưởng HĐ — BSA),

1. ĐỌC BẢN ĐỒ.

Công việc này hiển nhiên là một hoạt động trong phòng và vì mỗi đoàn sinh cần đến một bản đồ như trong buổi họp đoàn trước, nên chúng tôi đề nghị chia đoàn, đội ra thành nhiều nhóm đề tránh phải mua (hay mượn) nhiều bản đồ.

a) Bảo đoàn sinh lấy giấy vẽ 16 hướng của la bàn. Nếu đoàn sinh đã quên mất rồi thì đây là dịp tốt để duyệt lai. Đặt la-bàn đó lên bản đồ và làm những việc sau đây dưới sự hướng dẫn của đội-trưởng :

b) Đặt la-bàn lên trên bản-đồ, ở chỗ có một ngôi chùa chẳng hạn và, từ vị trí này, tìm ra hướng phải đi để tới một số địa điềm khác do đội trưởng nêu ra.

Vì phía trên của bản đồ là hướng Bắc, do đó phía Bắc của la bàn cũng chỉ thẳng về hướng Bắc (giống hướng bản đồ). Nếu từ ngôi chùa này có một địa điềm nào (một cái cầu chẳng hạn) nằm đúng về hướng Đông ngôi chùa, ta gọi cái cầu đó ở hướng Đông. Và từ đó, đoàn trưởng sẽ hỏi : ở phía Đông chùa là cái gì?

c) Bây giờ, trong 10 phút, cho đoàn sinh lần lượt trả lời những câu hỏi sau đây của đoàn trưởng :

- Từ chùa đi về hướng ĐĐB, em sẽ gặp con đường nào trước ?

Có thể mang tất cả những ước hiệu và chữ tắt đã học trong các buổi họp đoàn trưức ra mà ôn lại.

Ví dụ : Bưu điện viết tắt là gì ?

Từ ga đi về phía Tây-Nam, em sẽ đi theo con đường loại nào ?

Đừng nên phàn nàn vì phải bắt đoàn sinh học đi học lại môn này, nếu thực sự anh muốn cho cả đoàn thành thạo.

2. TRÒ CHƠI TRONG PHÒNG

Chọn một trò chơi về thực tập đọc bản đồ.

3. TRÒ CHƠI GÂY SỨC KHỎE

Cho chơi mỗi trò chơi dưới đây trong 10 phút. (CCLT. 17)

a) Ngực đẩy ngực (The struggle)

Chọn hai HĐS đồng sức nhau để đứng đối diện, cách xa nhau chừng một thước. Bảo hai người giang thẳng tay ra, lấy ngón tay cặp lấy nhau, người nghiêng vào áp ngực với nhau, để lấy ngực mà đẩy nhau đến sát tường hay một cái đích đã định sẵn. Thoạt đầu, chỉ cho chơi ngắn thôi đề cho tim và bắp thịt quen đã, nhưng sau khi đã thực tập vài ba lần rồi, tim sẽ trở nên mạnh mẽ hơn.

b) Vật tay. (Arm pushing)

Chọn hai HĐS đồng sức nhau để ngồi gần một góc bàn (nhớ tìm bàn thật chắc nhé !), cùi chỏ để dựng lên mặt bàn, hai cánh tay quặp lấy nhau mà đánh vật (đè chặt xuống) khi có lệnh.

BUỔI HỌP THỨ 22

Chú ý : Đoàn vẫn làm việc theo 3 nhóm như mấy buổi họp trước.

1. ĐỌC BẢN ĐỒ.

Có lẽ một trong những công dụng quan trọng mà chúng ta có thể tìm thấy ở bản đồ, đó là, khi ta muốn biết khoảng cách từ điềm A đến điềm B xa bao nhiêu, chúng ta có thề tìm ra một cách dễ dàng Rõ ràng là bản đồ khống thể nào to được bằng khoảng đất thật, do đó, để cho tiện dụng, bản đồ được thu hẹp theo tỷ lệ, Nếu bản đồ mà chúng ta đang xử dụng là loại bản đồ 1/100.000, thế có nghĩa là một phân đo trên bản đồ bằng 100 ngàn phân (hay 1 cây số) trên mặt đất. Trong loại bản đồ lớn như vậy, chúng ta có nhiều chi tiết địa hình hơn những loại bản đồ có mẫu số lớn hơn (Đừng quên : mẫu số lớn : khoảug cách trên rất nhỏ, và ngược lại).

Để ra 10 phút cho đoàn thực bành bài tập dưới đây :

a) Nếu đi thẳng cánh cò bay trong một khoảng cách . . . cây số, từ điềm .. , về phía . . ., chúng ta sẽ đi tới đâu ?

Mục đích của bài tập này là để giúp đoàn ôn lại các hướng chính của la bàn, ước hiệu bản đồ v.v. ..

b) Chiều dài của con đường từ A đến B xa bao km ?

Trong bài tập này đoàn sinh không thể lấy thước kẻ để đo, vì con đường nào cũng thường có khúc thẳng khúc cong, ít có khi nào mà thẳng tắp mãi. ChI dẫn cho đoàn sinh lấy một sợi chỉ đặt dọc theo con đường trên bản đồ theo từng khúc thẳng một. Sau cùng lấy chiều dài con đường đã đo bằng sợi chĩ ra mà so với thước, chúng ta sẽ biết con đường ấy thực sự dài bao nhiêu.

2. QUAN SÁT

Trò chơi KIM

Nên cho chơi nhiều để luyện trí nhớ của đoàn sinh cho thêm sắc sảo. Thay đồi cách thức chơi ngày một khó hơn, Ví dụ : dùng hình ảnh người hay vật, lá cây v.v. .. và đòi hỏi đoàn sinh phải cho nhiều chi tiết hơn.

3. TRÒ CHƠI LỚN

Đẩy cái thây ma này đi. (Round the ring)

Cho cả đoàn ngồi sát nhau thành vòng tròn, chân duỗi thẳng, tay đưa ra đằng trước. Ở giữa có một đoàn sinh đứng làm cái thây ma. Khi cho lệnh chơi, anh đứng giữa lấy gân cho thân cứng lại rồi ngã nhẹ vào phía các anh ngồi quanh vòng. Các anh này có bổn phận lấy tay đỡ và đẩy cái thây tna sang bên cạnh (theo một chiều thôi). Ai để xác nầy rơi vào mình, phải ra thay anh đứng giữa và trò chơi lại tiếp tục như trước.

4. NÚT

Việc học ôn nút luôn luôn cần thiết,

5. TRÒ CHƠI NGOÀI TRỜI

Tìm báu vật (Diamond hunter)

Vật liêu : 250 miếng bìa nhỏ, cỡ 3x5 phân, màu vàng, tượng trưng cho vàng. Giá trị ghi trên mặt từ 100 đến 1.000đ

- 200 miếng bìa khác, cùng cỡ, màu trắng, tượng trưng cho bạc, được đánh giá từ 10 đến 100đ.
- 200 miếng bìa đỏ, cùng cỡ, tượng trưng cho đồng, được ghi từ 1 đến 10đ

Cách thức chơi:

Đem rải các báu vật này trên một khoảng đất lớn rồi ra lệnh cho các người đi «tìm vàng» thi nhau đi tìm.

Sau một thời gian ấn định, đội nào tìm báu vật có trị giá cao nhứt (chứ không phải nhiều tờ giấy bạc nhất) thắng.

BUỔI HỌP THỨ 23

1. ĐỌC BẢN ĐỒ

Trong buổi họp đoàn này, chúng ta trở lại phương thức đã áp dụng từ trước, nghĩa là làm việc theo đoàn không cần chia đoàn sinh thành nhiều nhóm như trong các kỳ trước nữa, và vai trò của Đoàn trưởng, với tư cách người hướng dẫn, cũng sẽ được giảm thiểu và giản dị hóa.

Bản đồ vẽ dưới đây, hay một bản dồ nào khác về vùng đoàn sinh cư ngụ, sẽ được in ra thành nhiều bản đề phân phát cho đoàn sinh mang ra mà xử dụng để di chuyền từ địa điềm này sang địa điềm khác.
(Vẽ lược đồ vùng Thủ đức)

Một trường hợp khác, giả dụ đoàn sinh không có bản đồ nào cả và nay lại được chỉ thị đi đến một địa điềm nào đó, đoàn trưởng sẽ cho em một số lời dặn nên hay không nên theo con đường nào, và cách thức tìm con đường phải đi ra sao, Lẽ dĩ nhiên, đề giúp đoàn sinh thi hành theo lời chỉ dẫn, đoàn trưởng phải viết những lời đặn ấy trên giấy tờ.

Dấu hiệu HĐ, cũng như một số ước hiệu bản đồ, cũng sẽ được dùng tới, nhưng bản đồ vẽ sẽ không cần phải theo một tỷ lệ nhất định nào cả, chỉ có những dấu nhỏ đề (đánh) dọc đường dùng làm mốc mà thôi, bài tập này có mục đích giúp đoàn sinh ôn lại một số ước hiệu bản đồ và tạo cho đoàn trưởng dịp ra những chỉ thị đơn giản, rõ rệt; hơn thế nữa. nó còn chỉ cho đoàn trưởng biết rằng một bả n đồ có thể tiện lợi hơn và đơn giản biết bao, hơn là một chuỗi dài vô bổ những hướng này, hướng nọ.

Thế có nghĩa là, khi mà lữ khách xử dụng bản đồ ấy vẫn có thề đọc và hiểu ý nghĩa một cách dễ dàng, là đủ rồi. Và cũng nhờ vậy mà chúng ta có dịp nhận thấy rằng có rất ít người biết đọc bản đồ vậy,

2. CỨU THƯƠNG

Trò chơi : Toán Cấp Cứu (Ambulance Rounders)

(Trò chơi này cần một trọng tài để gọi trường hợp bị thương của nạn nhân).

Chia đoàn thành hai phe, hay lấy hai đội để tham gia trò chơi. Mỗi phe cử một số người bằng nhau, mang trên tay một cái băng (hay khăn) thay cho vòng cầm máu, đề đóng vai những con mồi.

Các người ở ngoài đứng chung quanh truyền banh cho nhau để ném vào các con mồi hay làm sao đánh lừa cho họ chạy ra khỏi vòng. Cả hai trường hợp ; trúng banh hay ra ngoài vòng, đoàn sinh này phải ngồi xuống. Trọng tài lập tức kêu bệnh (hay trường hợp bị

nạn) của nạn nhân ra, và người đã loại được người bên phe địch phải ra làm cứu thương viên chăm sóc cho nạn nhân.

Người của phe thứ 2 đứng chung quanh quan sát và ghi nhận những lỗi lầm mà cứu thương viên mắc phải. Sau khi được điều trị .(đúng hay sai), nạn nhân được đưa ra ngoài và đoàn trưởng dành vài phút để cho phe đối thủ phê bình.

Có thề cho điểm để đánh giá trò chơi.

Ví dụ : Có người bị trúng đạn hay bị thương, phe liên hệ bị trừ 5 điềm, Người ném trúng hay loại được đối thủ ra ngoài vòng, được 5 điềm. Mỗi cái làm sai, phe khám phá được 2 điềm.

Về phần nạn nhân, sau khi bị loại khỏi cuộc chơi, sẽ được dùng để làm những công việc sai phái, như : kiếm gậy, khăn quàng, dây thừng làm cáng, khiêng hay cõng nạn nhân tùy trường hợp trọng tài gọi ra.

3. HIỂU BIẾT PHONG TRÀO

Đố vui để học

Nên sửa soạn trước một bản ghi các câu đố, những câu này phải có liên quan đến sinh hoạt HĐ, thiên nhiên, ước hiệu bản đồ, dấu hiệu HĐ, lịch sử HĐ, Lịch sử BP, kiến thức về cắm trại v.v... (sách báo HĐ sẽ giúp cho đoàn trưởng khai thác những câu hỏi này).

Khi mà cuộc đố vui được thực hiện riêng cho từng đội một, có thể dùng các câu hỏi chung ấy để hỏi các đội khác với mục đích tìm ra những em xuất sắc nhất trong đội để thi bán kết và chung kết. Đội thắng (cá nhân, toàn đội) là đội có tổng số điểm cao nhất.

4. TRÒ CHƠI

Trò chơi KIM

(nhớ lần này tìm cách cho chơi khó hơn nữa I)

BUỔI HỌP THỨ 24

(thực hiện ở trại cuối tuần cũng được)

1. ĐỌC BẢN ĐỒ

a) Dặn đoàn sinh mang giấy bút theo để vẽ bản đồ một con đường sẽ đi theo. Đoàn sinh phải dùng ước hiệu để mô tả các vật thông thường gặp trên đường ; trường hợp không có trong sổ đã học, đoàn sinh có thề bày ra, tùy ý.

b) Cho cả đoàn khởi hành từ nhiều điếm khác nhau để vẽ một khu vực xa chừng một cây sổ.

c) Khi đoàn trở về, thu các bản đồ lại, chọn lấy một bản đồ vẽ khá nhất (đầy đủ, dễ hiểu, trúng cách) để cả đoàn cùng xem và so sánh. Cho điềm từng bản đồ và cộng điềm xem đội nào được tổng số điềm cao nhất.

2. CÂU CHUYỆN QUANH VÒNG LỬA

(Xem cuốn : Một trăm gợi ý để họp đoàn, bài số 61)

Có thể thay thế bằng các đội trình diễn văn nghệ ca hát v.v.. .

3. NÚT

Trò chơi ôn duyệt nút

Tập hợp các đội đứng thành hàng đọc, người thứ nhất đứng cách xa đội chừng 10 thước, trước mặt có một cuộn dây.

Khi có lệnh, người đứng đầu làm nút theo chỉ thị, sau đó đứng làm cái gậy cho anh em khác trong đội lần lượt đi làm nút. Khi làm xong, anh thứ 2 xuống đập tay người kế tiếp để anh này lên tiếp tục cuộc chơi. Đội nào làm xong trước và đúng cả : thắng.

4. TRÒ CHƠI

Con nhện và con ruồi. (CCLT. 14) (Spider andfly)

Một khu vực nơi đồng quê hay vùng ngoại ô thành phố sẽ được lựa chọn để làm lưới nhện. Chỉ định ranh giới và thời gian để chơi.

Một đội (hay phân nửa) làm ruồi. Các em này đi rải rác trong khu vực, tìm chỗ ẩn nấp.

Đội khác (hay phân nửa) đi sau đó 15 phút và đóng vai những con nhện đi tìm bắt ruồi Các em này có thể đi rải rác, tùy ý, nhưng phải báo cáo cho đội trương biết những cái gì mình quan sát thấy.

Mỗi phe đều có một trọng tài đi theo kiểm soát.

Nếu trong khoảng thời gian ấn định, nhện không tìm ra ruồi, sẽ bị thua. Ruồi phải ghi tên những anh làm nhện mà mình đã trông thấy ; đồng thời nhện cũng phải ghi nơi ẩn núp của ruồi.

BUỔI HỌP THỨ 25

Hẳn các Trưởng còn nhớ, chúng tôi đã chia kế hoạch huấn luyện này thành nhiều giai đoạn, mỗi giai đoạn gồm mười ba buổi họp, Giờ đây chúng ta sắp sửa kết thúc giai đoạn thứ hai. Trong buổi họp này chúng ta ôn lại các trò chơi và những gì đã học được để chuẩn bị cho đoàn sinh qua CTHĐH2,

1. CỨU THƯƠNG

Trò chơi.

Lấy của mỗi đội một em rồi ghi trường hợp thương tích của họ. Khi có lệnh, đội sinh của các đội liên hệ tìm cách mà chăm sóc cho người của đội mình.

Các trường hợp cấp cứu khác như cháy nhà cũng có thể cho chơi ở đây

Trong các trò chơi về cứu thương, không nên quan tâm nhiều đến vấn đề thời gian nhanh chóng, ngoại trừ trường hợp xuất huyết và nghẹt thở.

2. PHƯƠNG HƯỞNG

Trò chơi về la bàn

Cho các đội đứng thành hàng một ở cuối sân, mỗi đội có một cái la bàn chỉ ghi có độc một hướng Bắc mà thôi (kim và mặt la bàn), Bắt đầu chơi, gọi một đội sinh lên để đặt hướng cho đúng theo chỉ thị ghi trong mảnh giấy mà người quản trò vừa giao cho đương sự. Đội nào làm nhanh và đúng nhất, thắng.

3. QUAN SÁT

Trò chơi : Kim truyền tiếp (Kim's relay).

Cho cả đội đứng thành hàng một ở cuối sân, tay cầm một gói đồ vật linh tinh. Khi có lệnh, em số một chạy lên phía đoàn trưởng, quan sát 2 đồ vật trong 10 giây, chạy về phía đội kể cho anh thứ hai (nói thầm mà thôi hay đứng xa các đội sinh khác ít nhất hai thước). Anh này chạy lên quan sát 2 đồ vật khác (cũng trong 10 giây), trở về kể lại cho anh thứ ba hai đồ vật mình vừa trông thấy cộng 2 đồ vật anh trước đã dặn lại. Rồi cứ tiếp tục làm như vậy cho đến người cuối cùng. Anh sau này nên quan sát 2 đồ vật khác (cũng trong thời gian 10 giây nhưng thay vì chạy về chỗ đội sẽ được đoàn trưởng đưa cho một mảnh giấy để ghi trong 3 phút, tất cả những gì mình đã nghe và 2 đồ vật mình mớỉ qnan sát sau chót. Đội nào nhớ được nhiều nhất : thắng.

4. SINH HOẠT NGOÀI TRỜI

Đi trại, xuất du hay đi tìm kho vàng,

BUỔI HỌP THỨ 26

Buổi họp này chấm dứt giai đoạn tập luyện thứ 2 của đoàn, vậy chúng ta có thể tổ chức : Hội đoàn, Lửa Trại v.v... để mời phụ huynh và các thân hữu đến chia sẻ sự vui mừng với đoàn.

Trong buổi họp này Đoàn trưởng tuyên bố thành tích của các đội, của các cá nhân xuất sắc và trao phần thưởng.

— Thực tập đọc, gióng hướng bản đồ.

BUỔI HỌP THỨ 27

1. CÂU CHUYỆN QUANH LỬA TRẠI

Ước lượng chiều cao và khoảng cách (CTLT.8)

Gần đây, khi lần mở một cuốn sách HĐ, tôi chợt đọc được câu này . "Ước lượng khoảng cách hoàn toàn là một vấn đề thực hành. Ước lượng với một tỷ lệ sai không quá 25% là điều khó thật. Do đó chúng ta không thể dạy uờc lượng cho HĐS được

Tôi hoàn toàn đồng ý rằng ước lượng là một vấn đề thực hành, nhưng cũng nhận thấy không có gì là khó khăn lắm đâu ; chúng ta sẽ thấy điều này là đúng trong những tháng tới.

2. ĐO ĐẠC Ở TRONG PHÒNG

Lấy một cái thước dây hay sợi dây có đánh dấu phân, tấc bằng những chỗ thắt nút. Cho đoàn sinh nhìn vào thước đó thật kỹ để có một ý niệm về khoảng cách.

Sau đó, bảo mỗi đoàn sinh lấy một mãnh giấy trắng kẻ hai cột, một cột đề «Đoán», cột kia đề «Đúng». Rồi theo lệnh của Đoàn trường, đoàn sinh ước lượng chiều cao của một cái cửa và ghi kết số vào cột «Đoán», Sau đó ĐT cho một đoàn sinh lấy thước ra đo chiều cao thực sự của chiẽc cửa đó là bao nhiêu và đọc cho đoàn sinh nghe mà ghi vào cột " Đúng". Nhờ đó mà đoàn sinh sẽ tự động thấy tỷ lệ ước đoán của mình sai bao nhiêu.

Tiếp tục cho đoàn sinh ước lượng kích thước của một số đồ vật khác (như chân ghế, chiều ngang căn phòng, chiều rộng của mặt bàn v.v...) Thời gian thực tập : 30 phút.

3. TRÒ CHƠI TRONG PHÒNG

a) Mèo đuổi chuột (Hare and hounđ)

Cho đoàn sinh đứng thành nhiều hàng. Lấy hai HĐS ra làm mèo và chuột, để đuổi bắt nhau giữa hai hàng đối diện. Thỉnh thoảng người số 1 (tức người đứng đầu hàng chót, phía tay trái) ra lệnh đổi để cho người đứng trong hàng quay nửa vòng về tay phải rồi lại nắm lấy tay các bạn mình như cũ. Mục đích là để thay đồi chiều chạy của cả mèo lẫn chuột.

Lúc đầu, khi đoàn sinh làm chuột bị bắt, em đó sẽ trở về vị trí của người số 1, và người số 1 trước đây trở thành mèo, còn con mèo trước đây nay trở thành chuột. Sau đó mỗi người đứng đầu hàng sẽ lần lượt thay người làm số 1.

b) Nhân vậl nỗi danh

Lấy hình ảnh của một số nhân vật còn sống và đã chết, nhưng không có tên trong hình, đem dán lên tường cho đơàn sinh lần lượt

nhận diện. Đoàn sinh nào lập được bản danh sách có tên nhiều nhân vật nhất và đúng: thắng.

4. ƯỚC LƯỢNG KHOẢNG CÁCH.

a) Với sợi đây đã thắt nút trước đây, mang đo lấy một khoảng dài 25 thước. Gọi một đoàn sinh ra và bảo cứ đi tự nhiên dọc theo chiều dài của khoảng đường ấy mà đo bằng bước đi. Đo hai lần, một lượt đi và một lượt về, rồi lấy tổng số bước đi của cả hai lần đem chia đôi. Con số trung binh về bước đi của hai lượt đó sẽ cho ta biết có bao nhiêu bước đi trong 35th. Lấy 25 th chia cho số bước đi đã tìm thấy, đoàn sinh sẽ biết trung bình bước đi thông thường của mình dài bao nhiêu, Điều này rất quan trọng, các đoàn sinh cần phải nhớ cho kỹ.

b) Lấy một cái gậy hay mũ để ở cuối đoạn đường dài 25 thước. Cho đoàn sinh đi thong thả tới đích và một em khác ra lệnh ngừng khi thấy em kia, hoặc đã đi được một nửa. 1 phần 5 hay một phần 10 đoạn đường ấy. Mỗi em phải đoán một hay hai lần như vậy. Kiềm soát xem kích thước có đúng hay không.

c) Giờ đây tăng đoạn đường dùng đề ước lượng lên 50 thước và lập lại những bài tập a, b.

5. TRÒ CHƠI NGOẦI TRỜI

a) Ném vung (Hot rice)

Một đoàn sinh đứng giữa, tay cầm một cái vung (nồi). Các người khác đứng thành vòng tròn, lấy banh mà ném trúng vào người đứng giữa. Banh bao giờ cũng phải ném từ phía nó rớt xuống, nhưng vẫn có thể được truyền cho người khác mà không cần phải ném ngay vào người đứng giữa. Nếu bị trúng, anh này phải ra ngoài để cho anh ném trúng vào làm người chống đỡ.

b) Tiếng còi ở đâu tới ? Where's the whistle ?)

Đây là một loại trò chơi có thể cho chơi ở chỗ đất trống, không cây cối, hố, cọc vv...

Ra lệnh cho đoàn sinh lấy khăn quàng mà bịt mắt lại (cấm không được ti hí đây nhé !) và đặt họ đứng thành hàng ngang dưới cuối sân.

Đoàn trưởng hay đt đứng ở phía đầu sân, cầm còi và, khi bắt đầu chơi, thổi còi cho đoàn sinh biết hướng xuất phát mà tìm tới. Thỉnh thoảng (cứ 30 giây) lại thổi một tiếng còi để hướng dẫn đoàn sinh.

Nhiệm vụ của đoàn sinh là làm sao đoán được hướng người thổi còi đang đứng mà đến gần lấy tay đập trúng vào người anh ấy. Người thổi còi có thể tránh né bằng cách ngồi hay cúi xuống, nhưng tuyệt đối không di cliuyển khỏi chỗ đã đứng. Khi đã đập trúng người thổi còi rồi, đoàn sinh mới được phép bỏ khăn quàng ra (vì đã hoàn tất trò chơi).

Người thổi còi phải để ý canh chừng xem các đoàn sinh bị bịt mắt có đi lạc hướng không và có sự gì sắp xẩy đến với họ không (như vấp vào tường, đến gần hố, cọc v. v..) Muốn vậy, phải lập tức thổi còi để lưu ý đoàn sinh đó lập tức đồi hướng đi.

Sau một thời gian đã ấn định trước, kết thúc trò chơi. Anh nào lại gần vị trí anh thổi còi nhất sẽ được nhiều điểm hơn. Lẽ dĩ nhiên những người đã hoàn tất trò chơi phải được điểm cao nhứt.

6. TRÒ CHƠI H.Đ.

Kho tàng của bọn bờ-lờ (Smuggler's Treasure)

Chia đoàn hay lấy 3 đội tham dự trò chơi, một đội đóng nhóm tải hàng lậu, đội làm nhóm con buôn và một nhóm đóng vai nhân viên quan thuế.

Hàng lậu sẽ là các đồng tiền bằng bìa màu, cứng, có những trị giá khác nhau, Bọn buôn bán lậu hoạt động ở hai hướng khác nhau, nhưng cùng tiến về một vị trí. Mỗi hướng ở xa vị trí này chừng 300 thước. Nhóm nhân viên quan thuế khởi sự vào khoảng giữa hai nhóm buôn lậu (bờ-lờ) để tìm cách bắt những đồ lậu thuế của những người đi mua, Các người mua đồ lậu, một khi đã bị bắt rồi, sẽ không còn được đi mua đồ lậu nữa, nhirng vẫn được phép theo dõi nhân viên quan thuế để tìm cách báo động cho đồng bọn. Một khi người mua thoát đirợc tay nhân viên quan thuế, phải mang hàng về trao cho ĐT rồi lại tiếp tục đi mua nữa. Sau một thời gian, trò chơi kết thúc, Ai mua hay bắt được nhiều hàng lậu thắng. Lẽ đĩ nhiên không kể số hàng hóa còn trong tay những người tải đồ.

7. Đoàn trưởng có làm gì đề phát triền hứng thú của trẻ về thiên nhiên không ?

BUỔỈ HỌP THỨ 28

1. ƯỚC LƯỢNG KHOẢNG CÁCH,

Cho đoàn sinh ước lượng khoảng cách các vật liệu dưới đây. Cồng việc này có thể được thực hiện vào giữa những buồi họp, sau đó, trong một buổi họp đoàn khác, ĐT đem ra so sánh những nhận xét của đoàn sinh để biết rõ sự cách biệt giữa lý thuyết và thực hành.

KHOẢNG CÁCH	NHẬN XÉT
50 thước	Có thề trông thấy rõ miệng, mắt
100 th	Mắt trở thành chấm đen
200 th	Trông thấy khuy áo và chi tiết trên đồng phục
300 th	Thấy mặt nhưng khuôn mặt không rõ ; khuy áo trở thành một cái gạch.
400 th	Có thề trông thấy chân cử động, thấy rõ hình đáng thân thề, nhưng khuôn mặt thì không, trừ trường hợp trời thật sáng.
500 th	Có thề nhận thấy tứ chi cử động, mầu sắc đồng phục Thân thề bắt đầu hơi ngắn lại, từ vai trở xuống.
600 th	Đầu chỉ còn là một chấm đen, không còn phân biệt được chi tiết nữa.

Vì không có ý cho đoàn sinh ước lượng khoảng cách xa hơn nữa nên không cần mô tả hình thù các vật ở xa từ 700 thước trở lên. Đoàn sinh nào hiếu kỳ có thề tự mình tìm hiều lấy.

Sau đây là một số dữ kiện hữu ích căn ghi nhớ :

a. Đồ vật trông có vẻ gần hơn thực tế, khi ta quan sát:

(1) vào Mặt trời trong sáng
(2) khi mặt trời ở phía sau lưng ;
(3) qua một khoảng cách có nước ;
(4) qua một cái thung lũng ;
(5) qua một giải tuyết ;

(6) trên cánh đồng
(7) qua núi đồi chập trùng
(8) trên một đường tuyến ở phía chân trời (skyline)

b. Đồ vật trông có vẻ xa hơn thực tể, khi :
(1) được nhìn ở thế quỳ hay nằm :
(2) người mà ta nhìn cũng quỳ ;
(3) đồ vật có cùng màu với bối cảnh ;
(4) được nhìn trong ngày sương mù, ảm đạm ;
(5) ở nơi có nhiều bờ, bụi rậm ;
(6) nhìn dọc theo một con phố hay đại lộ ;
(7) có quãng hơi nước do sức nóng gây nên.

2. CÂU CHUYỆN QUANH LỬA TRẠI

Hỏi đoàn sinh có biết gì về thân thế và sự nghiệp của BP chưa? Đây có thể là câu chuyện của ĐT trong đôi mươi phút, và nhất định ĐT có thể nêu ra vài mẫu đời của BP có liên hệ đến sinh hoạt HĐ như : quan sát, suy đoán, theo vết v.v..

3. TRÒ CHƠI TRONG PHÒNG.

a) Điên giật (electrocution)

Đặt một sợi giây trên sàn nbà tượng trưng cho một đường điện cao tần bị đứt. Mỗi đội cử một đs ra nằm dưới dây điện để đóng vai nạn nhân. Các người còn lại trong đội có nhiệm vụ cấp cứu bạn của mình. ĐT bắt các em vi phạm luật lệ cấp cứu thành nạn nhân như người trước để cho đội phải cấp cứu thêm. Đội nào trình điện đầy đủ (với một người nằm dưới sợi đây điện đóng vai nạn nhân) và trước nhất : thắng.

b) Người mại bản (Hawking)

Đoàn đang họp, bỗng nhiên có một người lạ mặt mang theo một cái túi trong có một số hàng hóa vào xin phép ĐT được quảng cáo cho đoàn sinh trong vài phút. Cả đoàn xúm quanh người mại bản đề nghe quảng cáo. Sau đó người bán hàng đi ra. ĐT yêu cầu các đội ;
(1) thiết lập một bản danh sách có ghi tên các món hàrng ;
(2) giá cả mỗi thứ ;
(3) đại khái lời quảng cáo cho mỗi món hàng,

c) Đua xích lô (Tank‘s race)

Cả đội đứng vào một vòng thật nhỏ (càng nhỏ càng tốt) : lấy dây cột chung họ lại. Sau đó ra lệnh cho các đội cùng chạy thi theo một con đường đã hoạch định. Đội thắng là đội đến đích trước nhất mà số người vẫn còn đầy đủ, không bị lọt ra ngoài,

4. ƯỚC LƯỢNG KHOẢNG CÁCH

a) Lấy dây đo trước khoảng cách dài 100 th. Sau đó cho đoàn sinh đi đo chiều dài bằng bước đi và tìm xem mỗi bước đi của mình dài bao nhiêu. Bước đi của đoàn sinh có đúng vời bước đi đã đo trước đây trên đoạn đường dài 25th. và 50th. không? Lẽ dĩ nhiên phải đúng.

b) Để những cái mũ và một số đồ vật khác dọc theo con đường trên, Hỏi đoàn sinh khoảng cách của mỗi vật. Kiểm soát lại bằng cách lấy thước ra đo.

c) Lưu ý đoàn sinh về hình thù bộ mặt ở khoảng cách 50 và 100 thước.

VỤ ÁM SÁT TẠI YÊN-ĐƠN

(Ghi chú : Câu chuyện sau đây, thuật đúng theo những nét lớn, cốt nêu ra làm mẫu về loại câu chuyện mà Trưởng HĐ nên kể trong đoàn để đưa ra một cách tổng quát những bổn phận của HĐS).

Một vụ thảm sát đã xảy ra cách đây khá lâu tại miền Bắc nước Anh: Tên sát nhân đã bị bắt; khép tội và xử giảo, chính là nhờ kỹ thuật hướng dạo (nhận xét) của một em chăn cừu.

Nghề rừng: Cậu Rô-be Hinmác (Robert Hirfarsh) chăn đàn cừu trên đồi cỏ rậm và đang đi tìm một lối đề trở về nhà giữa khoảng đồi hoang vu. Bất chợt cậu gặp một tên du đảng đang ngồi xệp trên mặt đất, hai chân rạng thẳng ra trước mặt và đang ăn uống.

Óc quan sát: Khi đi ngang qua, cậu ghi nhận được hình dáng tên du đảng và nhất là những cái đinh kiểu đặc biệt ở đế giày của hắn.

Tài che đậy: Cậu không ngừng lại đề trố mắt nhìn mà chỉ vừa đi vừa liếc rnắt xem, do đó tên du đãng không để ý đến cậu vì hắn coi cậu chỉ là một đứa trẻ tầm thường, không đáng quan tâm.

Trí suy luận: Khi về gần tới nhà cách nơi chăn cừu chừng 8 cây sổ, cậu trông thấy một đám đông người xúm quanh một ngôi nhà tranh. Nơi đây có người cô phụ (tên là Ma-ga-rét Krô-di-ê) bị ám sát. Các người đứng xem đặt nhiều giả thuyết về thủ phạm và thảy đều nghi ngờ bọn người Bô-ê-miêng đang lảng vảng trong vùng để trộm cướp và dọa nạt những ai đám mở miệng tố cáo nhà chức trách về những hành vi phi pháp của chúng.

Ngoài điều tai nghe thấy, cậu Rô-be còn nhìn thấy những vết chân kỳ lạ đề lại trong mảnh vườn nhỏ của căn nhà, những vết đinh đúng với đinh đế giày của người lạ mặt mà cậu đã bắt gặp trên đồi cỏ. Cậu suy luận rằng nhất định hắn có dính líu vào vụ ám sát này.

Lòng hào hiệp: Trước thảm cảnh một bà già cô dơn bị ám sát tàn nhẫn, lòng hào hiệp của Rô-be sôi lên và thôi thúc cậu phải chống lại kẻ sát nhân, mặc cho người ấy là ai.

Dũng cảm, tự chủ và nhiệt thành : Cho nên, dù biết rằng mình có thể bị đồng bọn của tên sát nhân thanh toán, nếu đi báo nhà chức trách, cậu Rô-be đã chế ngự được sự sợ hãi của mình và lập tức đến báo cáo cho ông cảnh sát trưởng rõ về những vết chân trong vườn và nơi ẩn náu hiện nay của tên đu đãng tình nghi là có dính líu trong vụ ám sát bà già.

Kiện khang và sức khoẻ : Tên sát nhân lên đồi cỏ rậm, cách xa nơi án mạng mà chẳng ai nhìn thấy (trừ cậu Rô-be), nên hắn rất yên trí và cho rằng mình đã được an toàn. Hắn không ngờ cậu bé chăn cừu lại có thề đi bộ xa như vậy để tới nơi hắn đã giết người và rồi trở lại dẫn nhân viên cảnh sát, như cậu đã làm. Bởi vậy hắn chẳng đề phòng gì.

Nhưng Rô-be là một trẻ em sơn cước khang kiện và mạnh khoẻ, Nó đã vững bước đi nhanlh, nhờ vậy đã giúp nhà chức trách thộp cồ đượrc tên sát nhân khôag mấy khó khăn.

Cuộc điều tra lý lịch cho biết tên sát nhân tên Uy liêm Uynh tơ (Wiliie Winter), một người Bô ê-miêng (thuộc dân dư mục). Hắn đã bị thẩm vấn, kết án và xử giảo tại Niu Cát-Tơn (Newcastle,). Sau đó, theo thủ tục đương thời, xác hắn được mang ra bêu gần nơi xẫy ra án mạng và treo lên cột cây ; ngày nay cột nầy vẫn còn tồn tại. Còn

hai tên tòng phạm cũng người Bô-ê-miêng, sau này họ cũng bị bắt cùng với một số tang vật ; họ cũng đã bị kết án và xử tử.

Lòng nhân hậu : Nhưng khi thấy xác tên sát nhân treo tòn ten trên cột, Rô-be cảm thấy mũi lòng vì mình đã gây ra cái chết cho đồng loại.

Cứu nạn . Tuy nhiên quan tòa đã cho mời Rô-be tới đề khen ngợi về hành động quý giá mà cậu đã làm được cho đồng bào, vì nhờ việc loại trừ được tên sát nhân đó, mà vô số sinh mạng đã tránh được hiềm họa.

Làm tròn bổn phận : Quan tòa nói : "Em đã làm tròn bồn phận của người công đân tốt, dù rằng việc đó nguy hiềm và có thề mang lại hậu họa cho em. Em đã giúp đỡ cho nhà chức trách thực hiện công lý. Người công dân tốt bao giờ cũng phải thi hành bồn phận mà không tính toán, dù phải hiển dâng cả tính mạng mình nữa.

Làm gương : Như vậy, dù cbẳng được ai chỉ dẫn, dạy bảo, Rô-be đã làm tròn bổn phận của một HĐS.

Cậu đã thực tập Nghề Rừng: quan sát mà không bị lộ; suy luận, Tinh thần nghĩa hiệp, ý thức bổn phận, Cường tráng, Lòng nhân từ.

Cậu không ngờ rằng nhiều năm sau đó, việc làm hoàn toàn tự nhiên của mình đã được nêu ra làm gương cho các em khác, kề cả các em đây, đề đạy các em phải thi hành bồn phận của mình.

Do đó, các em nên nhớ rằng việc làm của các em cũng có thể được hậu thế trông vào và lấy đó làm gương soi chung, Vậy các em hậy cố gắng thi hành đúng đẳn bổn phận mình trong mọi lúc.

(d) Cho đoàn sinh đi theo con đường trên. Bảo một đoàn sinh khác bất thần ralệnh «Đứng lại !» sau khi em kia đã đi được một đoạn đường rồi. Bảo cả đoàn ước lượng khoảng cách, Kiềm soát bằng cách đo lại.

CHÚ THÍCH : Điều quan trọng là, ở giai đoạn này mọi ước lượng của đoàn sinh phải được kiềm soát bằng cách lấy thước đo lại. Việc này có tác dụng làm cho đoàn sinh cẫn trọng hơn trong việc ước lượng; và chăm chú hơn khi ta đo lại khoảng cách đề biết ước lượng của mình ra sao. Cho đoàn sinh nhìn hai lần, nhất định sẽ lần thứ 2 lâu hơn và chú tâm hơn lần trước.

5. LÀM NÚT (GÚT)

Tổ chức một cuộc thi đua làm nút truyền tiếp đề ôn duyệt lại những nút đã học trước đây.

6. TRÒ CHƠI NGOÀI TRỜI.

Bóng truyền 6 hay bóng Phần Lan.

7. BÀI HÁT LỬA TRẠI

Tập hát các bài : Ca Nhảy Lửa ; Nắm tay ca vang v.v...
Mỗi đội phải trình diễn một tiết mục dài ít nhất 3 phút.

BUỔI HỌP THỨ 29

1. ĐO KÍCH THƯỚC THÂN THỀ

Mỗi HĐS sẽ đo kích thước một số bộ phận trong thân thể mình như đã nói trong CTLT 8. Đội trưởng sẽ phụ trách điều khiển công việc này.

2. CÂU CHUYỆN QUANH LỬA TRẠI

- Winter Stob (CTLT. 2)
- ĐT còn có thể kể một câu chuyện nào nói lên những quan điềm tương tự. Đôi khi nên dùng những câu chuyện thời sự vừa xảy ra tại địa-phương và đã được đăng trên báo chí, để thuật lại cho cả đoàn cùng nghe Như vậy vừa mới mẻ lại có tính cách thời sự nữa. Có thể kể bất cứ câu chuyện nào khác thuộc loại trinh thám, phiêu lưu, như truyện của Sherlock Holmes hay Dr Thorndike chẳng hạn.

3. TRÒ CHƠI BAN ĐÊM

Theo vết đường bằng khứu giác — (Tracking by smell)

Ban đêm, theo vết đường xử dụng khứu giác là một phần quan trọng trong hoạt động HĐ,
Cốt truyên :

« Có một nhóm địch quân đang hạ trại ở một địa điềm nào đó (ĐT tự lựa chọn lấy và đặt tên). Chúng nghĩ rằng, vì trời tối và vì mình không đốt đèn hay nổi lửa lớn nên sẽ không có gì nguy hiểm xảy ra cả. Do đó chúng bắt đầu chuẩn bị bếp núc đề nấu ăn. Nhưng

chẳng bao lâu lính canh của chúng báo cáo có những dấu hiệu và tiếng động khả nghi. Địch quân liền ra lệnh dập ngay bếp lửa nhưng vẫn không tài nào ngăn chặn khói bốc lên. »

Trò chơi này cần được tổ chức trong đêm tối, ở một khu vực trống trải. Có thể tạo ra khói bằng cách đốt giấy nhựa hay thuốc súng bị ẫm đựng trong một cái lon sữa bò. Các đội khác trong đoàn được phái đi tìm trại quân của địch bằng cách xử dụng khứu giác.

Lẽ dĩ nhiên đội đóng "địch quân" ngồi im trong bóng tối mà quan sát.

4. ƯỚC LƯỢNG KHOẢNG CẮCH

Khoảng cách áp dụng trong buồi họp này xa 200 th và phương pháp vẫn giống như các kỳ trước Có một điều khác là lâu này, thay vì đo bằng bước đi, đoàn sinh sẽ lấy thước thật mà kiểm soát khoảng cách đã ước lượng.

Việc học tập ước lượng này nên thực hiện ngoài trời, ở một nơi khác lạ. Nhận xét này còn được áp dụng cho công việc ước lượng khoảng cách sẽ thực hiện trong 2 tuần nữa.

Mỗi khu vực đều có một số điều kiện địa dư đặc biệt như : thế đất, bối cảnh v.v.., do đó chúng ta phải làm sao cho con mắt đoàn sinh được làm quen với nhiều điều kiện khác nhau. Nếu chỉ cho đoàn sinh thực tập ước lượng ở một nơi hay ở đường quen thuộc nào đó, sau này khi phải qua trắc nghiệm ở một nơi xa lạ, trẻ sẽ dễ lầm lẫn, hay bị lạc lõng,

Đừng quên cho đoàn sinh nhận dạng người ở những khoảng cách khác nhau ; mỗi tuần nên thêm một nhận xét mới. Tuần này, có thể cho đoàn sinh quan sát hình dạng người ở cách 50, 100 và 200 th, Hỏi đoàn sinh xem có sự khác biệt nào khi quan sát một người ở thế đứng, quì, ngồi.. Luôn luôn nhớ các nhận xét đã ghi trưức đây ; đoàn sinh cần phải trở thành người thành thạo.

Cứ mỗi lần có dịp ra ngoài thám du hay tổ chức trò chơi lớn, !uôn cho đoàn thực tập ước lượng khoảng cách.

5. BÀI HÁT LỬA TRẠI

- Cho đoàn sinh tập hát bài : Đêm trong rừng (Rừng muôn cây xanh cao...)
- Mỗi đội trinh bày một tiếng reo.

- Đoàn trường kể chuyện quanh đống lửa.

6. TRÒ CHƠI NGOÀI TRỜI.

Tấn công và phòng thủ (Attack and Defense)

Đất chơi rộng khoảng 60 th. được ngăn cách bằng một đường biên. Mỗi đội đứng ở một cuối sân đề canh giữ kho tàng của mình (mỗi đs eó một vật dụng trong đó.) Mỗi đội tìm cách cướp kho tàng của địch và canh giữ lấy kho tàng của mình Một định thủ chỉ có thề bị bắt (đập trúng vào người, hay bị rút mất khăn quàng gài sau lưng) khi sang địa vực của đối phương. Nhưng một khi đã sang được và trở về với chiến lợi phẩm rồi, em đó sẽ đương nhiên trở thành bất tử cho đến khi về tới địa vực của nhà, Tù binh bị bắt được giam ở một góc sân. Khi bên nào có người bị bắt tàm tù binh rồi, không được đi cướp đồ nữa, mà phải tìm đủ mọi cách để giải thoát cho đồng đội của mình (bằng cách trao khăn quàng khác—mượn của một đs ở nhà — cho người bị cầm tù). Chỉ được phép giải thoát, bắt (hay lấy) tù binh (hay đồ vật) mỗi lân mà thôi. Đội thắng là đội bắt được nhiều chiển lợi phầm và ít có người bị bắt làm tù binh.

7. TRÒ CHƠI HĐ,

Mật thư rách mướp. (Torn manuscript).

Được biết ở trong vùng này có một bọn cướp khét tiếng, có sào huyệt bí mật ở đâu đây. Nhưng bằng chứng duy nhất để có thể tìm ra manh mối khám phá sào huyệt đó lại ở trong một bức mật thư chẵng may bị bọn cướp nhanh tay phá hủy đi trước khi bị lộ hình. Trong bức thư này có chỉ rõ cách thức để tìm ra chìa khóa đi tới sào huyệt. (ĐT có thề mô tả vị trí sào huyệt trong bức thư, đem xé bức thư đó ra làm nhiều mảnh, phần quan trọng có thề làm cho nhòe nhoẹt, khó đọc, nhiều chỗ còn phải đoán ra). Trao mật thư cho mỗi đội để thi nhau đi tìm kiếm sào huyệt của bọn cướp bằng cách chắp lại bức thư rách bươm và tìm hiểu ý nghĩa cũng như chìa khóa.

BUỔI HỌP THỨ 30

1. LÀM NÚT (GÚT)

Hôm nay cho đoàn học thêm một nút nữa, nút ghế kép.

2. ÔN LẠI MÔN ĐỌC BẢN ĐỒ.

Muốn đọc bản đồ cho thạo, đoàn sinh phải hiểu rõ :

- Cách gióng hướng bản đồ ;
- Ba hướng Bắc,
- Tỷ lệ xích.
- Ước hiệu bản đồ.
- Vòng cao độ.
- Hệ thống ô vuông.

Nên tập trung việc học vào các môn trên để cho đoàn sinh trở nên thành thạo về cách đọc bản đồ

3. TRÒ CHƠI ĐÊM.

Rượt bắt (Will-o-the Wisp).

(Nên tổ chức trò chơi này ở ngoài trời nơi thoáng đãng).

Cử 2 đoàn sinh đi về cùng một hướng, đem theo chiếc đèn bấm (pin). Cứ mỗi phút người cầm đèn phải bật đèn lên một lần, còn thì dấu đèn đi. Sau đó 2 phút, cho đội, hay cả đoàn rượt bắt. Hai đoàn sinh đi trước có thể thay phiên nhau cầm đèn để hỗ trợ cho nhau trong lúc khó khăn tuy nhiên cả hai đều có thể bị bắt (nếu có giữ đèn trong người). Đoàn sinh không giữ đèn có thể trà trộn trong đám đoàn sinh đi rượt bắt để tìm cách giúp đỡ bạn mình khi anh sau bị theo bén gót. Hai anh này, lẽ dĩ nhiên, đã có mật hiệu để liên lạc với nhau.

Nếu chẳng may hôm họp đoàn kỳ này trời mưa hay ẩm ướt, hay không thích hợp với trò chơi (như sáng trăng quá v.v,.. ĐT có thể tổ chức các trò chơi trong phòng ; chắc anh này cũng đã có sẵn một sổ trò chơi dự trữ đủ để cho đoàn sính thưởng thức trong khoảng thời gian 30 phút.

4. ƯỚC LƯỢNG KHOẢNG CĂCH

Kỳ này, cho đoàn ước lượng khoảng cách xa 400 th. Nhớ lại những nhận xét trước đây. Phương pháp thực tập vẫn giống kỳ trước.

5. TRÒ CHƠI NGOÀI TRỜI.

Truyền thông điêp : (Messages),

Đoàn được chia ra làm hai nhóm, một nhóm nhỏ làm nhiễu âm, một nhóm lớn truyền thông điệp. Nhóm nhỏ tụ họp quanh một cái gò (có thể làm bằng ghế, bàn v.v ..) nhưng khôrig được đến gần người đứng trên đó, ngoại trừ trường hợp phải đuổi bắt người bồn đối phương lăm le muốn đến gần để truyền thông điệp cho dễ hơn Nhiệm vụ của nhóm nhỏ là làm cho đoàn trưởng ngồi trên chỗ cao đó không nhận được thông điệp của nhóm lớn đứng, núp quanh đó để tìm cách truyền thông điệp cho ĐT bằng miệng (cấm không được viết ra giấy).

Trong khoảng thời gian hạn định, nếu nhóm lớn thành công (ĐT nhận được ý chính của thông điệp) thắng.

CHÚ THÍCH : Có thể thay đổi phe cho thích hợp.

6. TRÒ CHƠI QUAN SÁT.

Trò chơi : Đó đây ! (Far and Near, CCLT.il).

Trọng tài đi đọc theo một con đường chỉ định cùng vớỉ một đội HĐ đi theo đội hình thám du, mang theo một tờ giấy có ghi sẵn tên các HĐS.

Mỗi HĐS để mắt tìm những vật đòi hỏi và mỗi lần trông thấy, chạy đến báo hay mang vật đó đến trình trọng tài. Trọng tài sẽ ghi điềm clio HĐS này.

Em nào được nhiều điểm nhất khi đi hết con đường, sẽ kể là thắng cuộc.

Sau đây là một số chi tĩết nên lựa chọn để phát triển óc quan sát của HĐS, cũng như để khuyến khích chúng nhìn gần, xa, trên, dưới, chung quanh v.v..,

Mỗi lẫa chơi nên thay đồi những vật cần tìm kiếm và chỉ nên chỉ định từ 8 đến 10 vật mà thôi.

Mỗi :

Que diêm : 1 điềm

Nút (cút) áo : 1 điềm

Vết chân chim: 2 điềm

Miếng vá trên quần áo hay Cây tàm vông : 2 điềm

Giày người qua lại: Mảnh lu vỡ : 2 điềm

Bao thuốc lá ; 1 điềm

Ngựa trông thấy : 2 điềm

Chim cu bay : 2 điềm

Chim sẻ đứng yên : 1 điềm

BUỔI HỌP THỨ 31

1. LÀM NÚT.

Cho đoàn học thêm nút : kéo xe ; kéo thuyền

2. ĐỌC BẢN ĐỒ .

(Xem buổi họp đoàn thứ 30).

3. TRÒ CHƠI ĐÊM.

(Nếu thời tiết cho phép ; bằng không, tổ chức các trò chơi trong phòng).

BẬT ĐÈN LÊN (Showing the light).

Cử một đoàn sinh đi vào khu vực chơi trong một khoảng đất trống (ngoài đồng hay ven bìa rừng) ; khi có hiệu còi của người chỉ huy đoàn sinh ấy bật đèn lên trong 5 giây, tắt đi rồi đứng yên ờ chỗ đó. Cả đoàn cùng ước lượng xem đoàn sinh này ở hướng nào, cách xa bao nhiêu. Sau đó cả đoàn tìm đến chỗ đoàn sinh bật đèn, cố gắng thi đua xem ai tới trước.

Trò chơĩ này có mục đích luyện cho đoàn sinh quen với ước lượng khoảng cách bằng một phương thức khác.

4. ƯỚC LƯỢNG KHOẢNG CÁCH.

Kỳ này cho đoàn tập ước lượng khoảng cách xa tới 600 th. Áp dụng phương pháp như trong các tuân qua.

5. THI NHÓM LỬA,

Lấy một sợi đây căng ngang mặt đất, cao khoảng 30 phân. Mỗi đội được lệnh đi kiếm bất cử cái gì có thề đốt được để đốt cho đứt sợi dây này đi. Đội nào đốt đứt trước nhất, thẳng ; nhưng cũng nên cho điểm về cách tồ chức nhóm bếp nữa.

6. TRÒ CHƠI HĐ

Đi quan sát và làm báo cáo (xem cuốn CTLT. I4j

7. TRÒ CHƠI HƯỚNG ĐẠO.

Trò chơi : Quan sát và làm báo cáo (CCLT. 14.)

Trọng tài đửng ngoài trời và cử HĐS đi một mình hoặc từng cặp, về nhiều phía khác nhau, trong khoảng 500 th. Khi trọng tài phất cờ, tức là ra hiệu bắt đầu cuộc chơi, mọi người tìm cách đi ẩn núp, bò tới và rình rập nhữag gì trọng tài làm, Khi trọng tài lại phất cờ, mọi ngirời đứng dậy, tới chỗ trọng tài đề lần lượt báo cáo, miệng hay đưa giấy, cho biết đã rình thấy trọng tài có những điệu bộ gì.

Trong khi đoàn sinh núp đề rình rập mình, trọng tài nhìn quanh tứ phía, tìm bắt các HĐS đang tiến về phía mình bằng cách kêu tên và hướng hiện thời của em đó, những em bị kêu tên mỗi lần bị trừ 2 điềm. Đồng thời trọng tài thỉnh thoảng cũng phải làm những giáng điệu khác nhau đề cho,HĐS quan sát như; quỳ ngồi, lấy kiếng ra nhìn, lấy khăn ra lau mặt, bỏ mũ ra, đi vòng tại chỗ v.v... mục đích là để cho đoàn sinh ghi nhận mà báo cáo. Mỗi hành động được báo cáo, thêm 3 điểm Trọng tài nên có sẵn bản danh sách đoàn sinh và những hành động đã làm để cho việc tính điểm được dễ dàng và mau chóng,

BUỔI HỌP THỨ 32

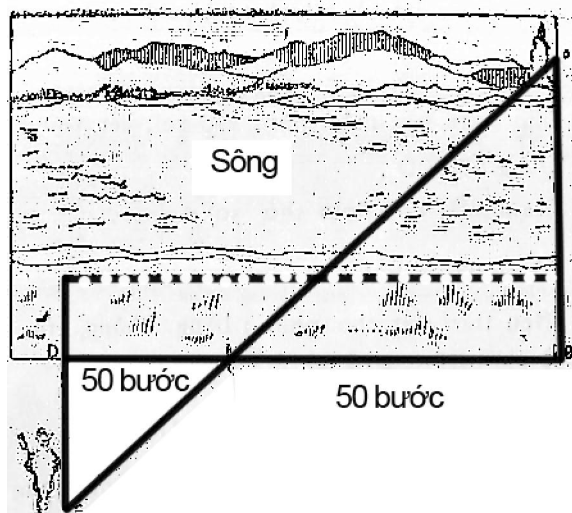
1. Đo chiều ngang ở con sông, xa hay thiết lộ.

Đôi khi đi trại ta cần biết chiều ngang của con sông, mặt một con đường hay đưừng xe lửa mà chúng ta không thể hay không muốn vượt qua. Nếu không có sông để thực tập, chúng ta có thề dùng mặt con đường mà đo.

Đưa cho đoàn sinh nhin họa đồ rồi dùng bảng đen mà cắt nghĩa rõ ràng để đoàn sinh ghi vào sổ tay ; khi có đủ thời giờ, trình bày một số ví dụ dễ hiều,

a) Phương pháp I.

Điềm A là một cái cây, hòn đá hay bất cứ một vật gì không di động, ở phía bên kia sông, được dùng lằm mốc đo. Chúng ta không thể đến điềm A mà đo được vì lẽ chúng ta đang ở bên này bờ, Lấy một cái gậy cắm vào điềm B, đối điện với điềm A. Từ điểm B, đi một số bước, ví dụ 50 bước, để tạo một đường thẳng góc với cạnh AB, đến một điềm mới gọi là C. Nơi đây cắm thêm một cái gậy nữa. Rồi từ điểm sau này đi thẳng thêm một số bước nữa đến điềm mới gọi là D, làm sao cho số bước của chặng đường từ C đến D bằng phân nửa số bước của chặng đường từ B đến C. Từ điềm D, không đi theo đọc bờ sông nữa mà quẹo trái để đến điểm E, tạo thành cạnh DE, thẳng góc với cạnh DB. Cứ đi cho tời lúc nào nhìn thấy cái gậy sau cắm ở điềm C nằm cùng hàng với gậy ở điềm E. Lấy gậy HĐ đo chiều dài của cạnh DE. Cạnh này là phân nửa chiều ngang của con sông.



b) Phương pháp 2.

Cũng như trước, nhưng lần này số bước từ điểm C đến D cũng bằng số bước từ B đến c. Trong trường hợp này, chiều dài DE là chiều ngang, chứ không phải phân nữa, chiều ngang của con sông.

Lý do chúng ta nên dùng cả hai phương pháp khác nhau là để tránh khỏi lẫm lẫn. Ví dụ đoàn sinh có thề đếm nhầm bước đi từ điềm B đến C chẵng hạn. Như vậy chiều DE sẽ sai và bề mặt của con sông cũng không đúng.

Khi đoàn sinh dùng cả hai phương pháp mà kiểm chứng, và thấy nếu đáp số của cả 2 phương pháp gần giống nhau, tức là số bước chúng ta đi không sai. Nếu đáp số trật (không giống nhau), nghĩa là một trong 2 sai, đoàn sinh nên đo lại một lần nữa.

2. ĐỌC BẢN ĐỒ

(xem buổi họp thứ 30)

3. TRÒ CHƠI

Con tàu trong sương mù (Ships in a fog)

Cả đội, trừ người chỉ huy, đều bịt mắt đứng thành hàng một, tay người sau để lên vai người trước làm thành con tầu Bằng cách dùng các phương hướng của địa bàn, người chỉ huy cố gắng hướng

dẫn con tàu của mình đi qua cửa sông (làm bằng hai cái ghế để gần nhau) mà vào bến. Đội nào vào cửa sông trước mà không chạm vào ghế, thắng.

Khi chơi ở ngoài trời, có thể lấy hai gậy HĐ mà cắm xuống đất làm cửa sông.

4. TRẮC NGHIỆM VỀ ƯỚC LƯỢNG KHOẢNG CÁCH.

Giờ đây hẵn đoàn sinh đã thực tâp đầy đủ về ước lượng khoảng cách để có thể qua được môn này trong CTHĐH1.

Nên có ít nhất 10 trắc nghiệm, với thời gian và không gian khác nhau, ngõ hầu tạo cho đoàn sinh gặp nhiều điều kiện địa điềm và thời tiết khác nhau.

Nhân viên ban giám khảo mang một hay nhiều đội tới địa điềm, nơi đây có đo sẵn một số khoảng cách khác nhau. Đoàn sinh đứng theo thứ tự mà ước lượng rồi ghi kết quả vào một tờ giấy trao cho khảo sát viên kiềm soát lại.

Vào một ngày khác, khảo sát viên (hay một trưởng nào khác) lại mang đoàn đến một chỗ khác nữa để cho đoàn sinh dự một số trắc nghiệm, cho đến lúc hoàn tất cả 10 trắc nghiệm khác nhau. Trong số trắc nghiệm này sẽ có 3 cái ở giữa 10 và 100 thước; 3 cái ở giữa 100 và 200 th ; 3 cái từ 200 đển 400 th và một cái giữa 400 và 600 h.

Cũng có thể cho đoàn tham dự trắc nghiệm theo một sự sắp xếp nào khác cũng được vì không có luật lệ nào qui định sẵn trong chương trình HĐ.

Mỗi đoàn sinh ít nhất phải qua được 7 trong số 10 trắc nghiệm, vởi tỷ lệ sai là 25 phần trăm. Nếu đoàn sinh không qua được số trắc nghiệm tối thiêu trên, toàn thề cuộc trắc nghiệm coi như bỏ và đoàn sinh đó phải tham đự một cuộc trắc nghiệm khác khi đoàn tổ chức.

Trong kỳ họp này, và trong khóa huấn luyện này chúng tôi đề nghị tổ chức 3 trắc nghiệm ở gần đoàn quán (hay nơi họp thường xuyên của đoàn) vì chúng tôi không có ý định mất nhiều thì giờ trong việc xê dịch.

5. CÂU CHUYỆN LỬA TRẠI

Thám du HĐH1

Giải thích tầm quan trọng của cuộc thám đu như là một trắc nghiệm để thử thách lòng tự tin của HĐS. Nhấn mạnh về nhu cầu phải thành thạo về môn đọc bản dồ, làm báo cáo, làm bếp v.v ..

Thảo luận về dụng cụ mang theo. Tổ chức những cuộc thám du ngắn hạn (từ sáng tới trưa) và cứ từng cặp đoàn sinh một thực tập với nhau. Nhưng chính cuộc thám đu HĐH1 sẽ được tổ chức sau chót.

6. THỰC TẬP THÊM VỀ ĐO CHIỀU NGANG

Một con sông, xa lộ hay thiết lộ.

7. Kỳ họp đoàn này, không có trò chơi HĐ.

Thời gian dành được sẽ dùng để hoàn tất các hoạt động dưới đây :

a) Cho đoàn sinh qua 3 trắc nghiệm về ước lượng khoảng cách ; nơi thực tập nên ở khá xa đoàn quán.

b) Đo chiều ngang một con sông, một con đường bằng những phương pháp ghi trên đoạn 1. Cho đoàn sinh đo ở nhiều chỗ khác nhau.

8. Và lẽ đĩ nhiên Đoàn-Trương vẫn không sao nhãng việc gây cho đoàn sinh yêu thích thiên nhiên.

BUỔI HỌP THỨ 33

1. PHƯƠNG PHÁP ƯỚC LƯỢNG CHIỀU CAO.

Bắt đầu bằng phương pháp trình bày trong CTLTt 8 để ước lượng chiều cao là điều rất tốt. Hãy cho đoàn sinh thực tập thật nhiều.

2. CẦU CHUYÊN LỬA TRẠI.

- Ước hiệu, khóa ngụy thảo hay đổ khuộn dấu vết.

3. TRÒ CHƠI TRONG PHỒNG

Đoán bóng người (Shadow reading)

a) Chia đoàn làm hai nhóm để thi đua với nhau

Treo một tờ giấy trắng hay miếng vải trắng trên một cái cửa sổ ăn thông sang hai phòng. Mỗi nhóm ở một phòng, nhóm 1 đứng trong phòng có ánh sáng ; nhóm 2 đứng trong phòng có một ngọn nến (hay đèn) để ở phía cao chừng đầu người để chiếu bóng lên màn bạc. Khi có lệnh, tắt đèn trong phòng có ánh sáng, nhóm 2 lần lượt cử người ra đứng giữa ngọn đèn và màn bạc để cho bóng nhìn ngang của mình chiếu lên màn. Các đoàn sinh ở phòng tối (nhóm 1) đoán nhẩm xem bóng đó là ai, ghi vào giấy. Đoàn sinh nào đoán được nhiều và đúng nhất, sẽ được điểm cao nhất. Sau đó lại đổi công tác, nhóm 1 sang phòng sáng để chiếu bóng lên màn cho nhóm 2 đoán.

b) Lần này, khoét một lỗ nhỏ vừa đủ cho một con mắt nhìn qua. Các người để mắt cho người khác đoán phải đứng ở phía tối hay làm thế nào để bóng của mình không in lên màn bạc. Người ở phía kia phải đoán xem ai đã nhìn qua lỗ nhỏ đó. Sau khi nhóm trước lần lượt nhìn vào lỗ nhỏ cho nhóm sau đoán, đổi công tác, Nhóm nào đoán được nhiều và đúng nhất, được điểm cao nhất là thắng.

c) Một trò chơi khác nữa, đó là cho một đoàn sinh lần lượt giơ tay ra cho bóng chiếu lên màn bạc để các đoàn sinh khác đoán.

đ) Sau cùng, để trắc nhiệm khả năng nhận dạng của đoàn sinh, cho một em giơ chân ra để chiếu bóng lên màn bạc cho các anh khác cùng đoán xem ai đúng.

Đây là một việc thực tập tuyệt hảo đề ghi nhận đặc điểm của cá nhân.

4. ĐO CHIỀU CAO

Cho đoàn sinh làm việc theo đội hay từng cặp một ; mỗi đội hay cặp này hãy cố gắng đó trong thời gian nửa giờ càng nhiều chiều cao càng tốt. Xử dụng gậy HĐ mà đo.

5. Thực tập đi theo một con đường có đề dấu, nếu hoàn cảnh cho phép.

BUỔI HỌP THỨ 34

1. BƠI LỘI

Đoạn này có tính cách nhắc nhở hơn là đưa ra một đề tài đặc biệt trong chương trình. Bơi lội là một phần thiết yếu trongchương trình huấn luyện của HĐ do đó ĐT phải thu xếp sao cho hoạt động này được thực hiện liên tục.

2. GHI CHÚ VỀ HOẠT ĐỘNG BAN ĐÊM

Cho đến nay chúng ta đã cho đoàn chơi một số trò chơi vào ban đêm, và chắc chắn đoàn sinh đã học được một sổ điều cần phải làm và không nên làm rồi, khi phải di chuyển vào ban đêm.

Giờ đây ĐT sẽ giảng giải cho đoàn sinh những điểm dưới đây, vạch rõ những lỗi lầm chúng đã mắc phải, ĐT có thề lấy làm lạ khi thấy tại sao chúng tôi lại không cbỉ dẫn cho anh từ trước khi khởi sự trò chơi ban đêm. Thật ra, nếu không đề cho đoàn sinh cứ mắc phải một số lỗi lầm họ khó có thể nhận thấy các giá trị của những nhận xét nêu ra dựới đây, đoàn sinh sẽ biết rõ sự thật : I

- Im lặng là điều trước tiên cân phảỉ tuân giữ khi di chuyền, để không gây ra tiếng động. Ban đêm một số tiếng động thường có ban ngày sẽ không còn nữa, ví dụ : chim chóc đã ngủ yên ; gió đã lặng.v.v... và, nói một cách tổng quát, bất cứ một tiếng động nào mà đoàn sinh gây ra đều có thề nghe thấy hết và tiếng động ban đêm đi xa hơn ban ngày.

Muốn cho các đội khác không nhận thấy đội mình di chuyền, các đội sinh phải :

a) Im tiếng. Nếu cần nói, chỉ nói thầm thôi, nhưng đừng quên rằng cả tiếng thì thào cũng có thể nghe thấy từ đàng xa.

b) Không thổi còi.

c) Không để gậy va chạm vào nhau hay vào bất cứ vật gì khác.

d) Cho một đội sinh đi trước để nghiên cứu kỹ lưỡng con đường mà đội phải di chuyển qua, bởi vì ở trên đường thường có những vật đội sinh thường vấp phải và ngã, khi không được lưu ý từ trước.

đ) Mở cổng thật nhẹ nhàng. Trèo qua cổng mà đi nếu cổng kêu « cọt kẹt » ; nhưng luôn nhớ cúi khom xuống mà đi, trèo qua cổng nguy hiểm lắm đấy vì các đội địch có thể dễ nhận thấy.

e) Nếu phải lội qua suối, di chuyển hết sức nhẹ nhàng để không gây ra tiếng bì bõm.

g) Khi phải băng rừng, bườc nhẹ nhàng để không dẫm gãy cành cây khô, không làm cho lá khô kêu sào sào v.v.,.

h) Khi phải băng qua chỗ có cỏ, đặt gót xuống trước nếu cỏ ngắn, và đặt ngón chân xuống trước nếu cỏ dày cao).

i) Không đi đều bước. Tiếng chân đều bước của một nhóm người cùng di chuyền sẽ truyền đi rất xa,

Và bất cứ ai nghe thấy tiếng chân đi lịch bịch cũng đoán ra đó là của một số người đang đi đều bước.

3. LÀM GÚT

Ôn lại và thực tập các nút ghế kép và nút tay kéo (manharness)

4. ĐO CHIỀU CAO

Thực tập bằng những phương pháp đã mô tả tuần qua, nhưng lần này cho đoàn thử ước lượng trước khi đo thực sự.

Đoàn sinh đứng trước vật cao định đo rồi hồi tưởng lại những chiều cao mà minh đã đo trước đây để mang ra mà so sánh một cách nhanh chóng và ước lượng lần này cho đúng. Ghi chiều cao và ước lượng vào cột « Đoán » trước khi khởi sự đo. Sau đó em ghi chiều cao tìm thấy bằng phương pháp đo vào cột « Đúng» để xem tỷ lệ đoán sai là bao nhiêu.

Hai hay ba cặp HĐS phải tìm được chiều cao giống nhau và có thể dùng những đáp số của họ để kiểm chứng mà tìm ra chiều cao thật sự của vật mình định đo.

5. TRÒ CHƠI

Chuyền phấn (Chalk rugby)

Dụng cụ ; một cục phấn và hai hộp giấy.

Hai đội đồng sổ người cùng đấu với nhau. Để hai hộp giấy ở cuối phòng, Các cầu thủ đứng thành hàng như chơi bóng chuyen. Trọng tài tung miếng phấn lên trời để cho câu thủ đôi bên đành

nhau và cuộc chơi bắt đầu, Cầu thủ đôi bên gắng chuyền cục phấn cho nhau để mang sang vạch vào hộp của đối phượng. Có thề đề ra một số luật lệ mà chơi (ví dụ như khi bị đối phương đập tay vào người, đương sự không được giữ phấn trong tay nữa mà phải chuyền ngay cho người khác ; không đuực cầm phấn chạy đi quá 3 thước v.v.) nhưng điều thiết yếu là không một cầu thủ nào được phép giữ phấn quá lâu.

6. TRÒ CHƠI HĐ

Nhện bắt Ruồi (Spider and Fly) (cuối CCLT. 14) hay **Cướp Cờ.**

BUỔI HỌP THỨ 35

1. CỨU THƯƠNG

Bộ phận chính trong cơ thể con ngươi là tim, Tim bơm máu vào động mạch và hút máu từ tĩnh mạch. (Nếu có thể, ĐT nên dùng tranh ảnh mà chỉ cho đoàn sinh rõ về những mạch máu chính. Giữa hai loại mạch máu này còn có một số mao tế quản (vi quản).

Vậy bất cứ mạch máu nào, khi bị đứt, đều có máu chảy ra, và nếu không được cầm ngay, nạn nhân sẽ mất hết máu và bị chết Mạch máu có thề bị đứt ngầm (ở trong) hay ở ngoài. Nay chúng ta nói về trường hợp xuất huyết ngoài trước.

Trước khi áp dụng phương pháp làm cầm máu, đôi khi cần phải xem máu chảy từ một động, tĩnh hay vi quản ra.

Nếu từ một động mạch chảy ra, máu có màu sắc đỏ sáng và phun ra từng đợt.

Nếu từ một tĩnh mạch chảy ra, máu có màu đỏ xậm và chảy tù từ.

Nếu từ một mao tế quản chảy ra, máu có màu đỏ tuơi (màu gạch) và chảy rĩ rả.

Từ hồi cuối Đệ Nhị Thế Chiến, các cơ quan Cứu Thương và tổ chức y-tế đều đồng ý rằng phương pháp làm cầm máu bằng cách áp dụng vòng cầm máu (tourniquet) không cần thiết nữa, và cả đa số điểm huyết để làm vòng cầm máu cũng được loại bỏ. Người ta chỉ còn xử dụng những điểm áp mạch gần vết thương trường hợp nạn nhân mất quá nhiều máu rồi, mới cần phải làm cho máu ngừng

chảy ra. Khi làm như vậy người ta hy-vọng có thể tránh khỏi; phải cắt bỏ một phần tứ chi, khi việc cắt bỏ là điều cần thiết.

Ngày nay người ta áp dụng phương pháp ép (ghì) thẳng vào vết thương, và điểm áp mạch (pressurc point) chỉ còn đưực xử dụng : (a) khi hai miếng băng (gạc) khống thể làm cho máu cầm được; (b) bởi một người phụ tá trong khi vết thương đang được một người khác băng bó. Trong cả hai trường hợp, không cần phải ép (ghì) gần nơi vết thương nữa. Thật vậy, trong trường hợp sau, điều tốt hơn là nên giữ chặt ở một nơi xa vết thương.

Đoàn sinh chỉ cần biết những áp mạch ở cổ (carotid), xương quai xanh (sub-clavian) ; cánh tay và háng (bẹn)

Hình vẽ sẽ giúp đoàn sinh nhận xét tồng quát vê những điểm áp mạch.

Áp mạch ở cổ (Carotid) Muốn đè lên điềm áp mạch này, để ngón tay cái lên phía dưới xương quai hàm, chỗ cuống họng (larynx) có thớ thịt chạy lên, dọc theo cồ (sterneo-mastoid muscle) và đè chặt lên động mạch ở phía đười vết thương.

Subclavian. Bỏ tất cả những vì vướng víu ở đầu và cổ ra, để cho vai thấp xuống và đầu nghiêng về phía vẽt thương. Lấy ngón tay cái ghì lên phía trên vai bên kia ở chỗ trũng phía trên và sau xương cổ, và đè chặt động mạch ờ chỗ xương sườn thứ nhất.

Cánh tay. Đường chỉ ở cánh tay áo, chạy dọc theo cánh tay, cho ta một ý niệm về động mạch ở cánh tay. Các mạch máu này tiếp máu cho cánh tay và bàn tay. Muốn làm cầm máu, để các ngón tay vào phía trong cánh tay nạn nhân rồi bóp chặt cho động mạch ghì vào xương cánh tay.

Háng (bẹn). Muốn đè mạch máu ở đây, hãy gập đùi nạn nhân lại, hai tay bóp đùi của người ấy và đè xuống dưới vào phía bụng dưới bằng cả hai ngón tay, ngón nọ đè lên ngón kia, ấn chặt vào phía trong.

Máu chảy ờ động và tĩnh mạch.

a) Nếu có thể, lấy ngón tay cái và ngón trỏ đè chặt lên vết đứt.

b) Nếu không thề ghì tay thẳng vào vết thương, lúc đó nên quyết định xem ta phải đối xử với trường hợp xuất huyết ờ động hay tĩnh mạch.

Nếu là trường hợp trước, đè cbặt mạch máu vào xương ở một điềm giữa vết thương và tim. Trường hợp sau, ghì chặt tĩnh mạch vào xương ờ phía dưới vết đứt và trái tim,

2. GHI CHÚ VỀ HOẠT ĐỘNG BAN ĐÊM

Quan sát và bị quan sát

a) Ban đêm, ánh sáng có thể nhìn thấy từ xa Ngay cả chấm lửa đỏ ử điếu thuốc hút cũng có thể nhận thấy một cách dễ dàng ở một khoảng cách từ 5 đến 600 thước. Do đó, nên tránh xử dụng đèn ban đêm, càng nhiều càng tốt.

Nếu cần đến ánh sáng đề đọc bản đồ, la bàn, đồng hồ hay tìm kiếm một vật gì, cho đoàn sinh đứng quanh chỗ mình tìm kiếm đề làm bức màn che không cho ánh sáng lọt ra.

b) Khi ánh sáng ở phía sau lưng, ta sẽ nhìn rõ hơn là ở trước mặt.

c) Đoàn sinh phải có thể nhìn thấy bất cứ ai đến gần mình từ khoảng 20 thước. Nhưng phải thực tập nhiều mới có thề nhìn trong đêm tối một cách dễ dàng. Có thề lầm lẫn giữa bụi cây và người, và ngược lại.

Nếu chưa biết rõ vật khó phân biệt ấy có phải là người hay không hãy nhìn cho kỹ xem vật ấy có di động không đã. Nên nhớ đếm vật ấy có bao nhiêu cái tất cả. Sau một thời gian nào đó, nếu thấy số vật ấy vẫn còn nguyên, thì chắc chắn đây không phải là động vật.

d) Đường tuyến chân trời (skyline, ligne d'horizon) của rừng cây thường lởm chởm và bóng thay đổi tùy theo mật độ (rậm hay thưa).

đ) Đường tuyến chân trời của một rặng núi đồi ít gợn và đều đặn hơn rừng cây.

e) Trừ phi trời thật tối, thường thì mặt người hiện rõ trên đường tuyến chân trời. Nếu phải vượt qua một đường tuyến nên bò. Nếu ngồi đề quan sát một người nào có thể vượt qua đường tuyến chân trời hãy chọn nơi nào có thể quan sát cử động hiện rõ ở chân trời.

Thực tập trong phòng.

Để thực tập di chuyển trong im lặng, hãy thử cbo đoàn chơi như sau :

— Bảo đoàn sinh bỏ hết đồ vật xuống kể cả gậy HĐ nữa. Nằm xuống đất. Tắt hết đèn. Khi có lệnh, mọi người lại lấy tất cả đồ vật lên và tập họp thành hàng đội mà không gây ra tiếng động nào hay nói chuyện-

Đội nào làm xong trước mà không gây ra tiếng động nào được 10 điểm. Mỗi tiếng động gây ra, dù to nhỏ, trừ 2 điềm.

3. TRÒ CHƠI ĐÊM

Người tù nghiện thuốc lả (Escapcđ smoker)

Một tù nhân vừa thoát ngục, vốn là một tay nghiện thuốc lá, nên sau khi vừa sổ lồng, việc làm đầu tiên của hắn là mua một số thuỗc lá và hộp quẹt để hút cho đã

Một hôm, vào buồi tối trời, các HĐS nhận được tin nhà chức trách báo tin có một tù nhân vượt ngục hiện đang lảng vảng ở khu rừng bên. Cả đoàn được tập họp lại để giúp nhà chức trách lặng lẽ bao vây khu rừng. Các HĐS được yêu cầu xử dụng giác quan như mắt, tai, mũi, đề khám phá chỗ ẩn núp của tên tù vượt ngục.

Người đóng vai tù nhân buộc phải giữ cho thuốc lá luôn cháy và cứ mỗi 3 phút lại phải quẹt một que điêm.

Trừ phi HĐS hết sức xuất sắc, còn thì tù nhân sẽ có nhiều dịp thoát được lưới bủa vây, sau một thời gian ngắn.

4. ƯỚC LƯỢNG CHIỀU CAO

Đo và ước lượng chiều cao của nhiều đồ vật trong thời gian 30 phút. Đoán trước, đo sau để kiềm chứng kết quả.

5. CỨU THƯƠNG.

Ôn lại băng đàu, chân, tay và đầu gối,

BUỔI HỌP THỨ 36

1. THÁM DU HĐH2

Trước khi thật sự tham đự trắc nghiệm để qua môn này, HĐS nên thực hiện vài ba buổi thực tập đã. ĐT đặc biệt lưu ý đến sự khác biệt giữa chương trình thám du HĐH2 vì HĐH1, và đừng bắt đoàn sinh phải đi quá xa phạm vi đòi hỏi của mỗi chương trình.

2. THỰC HÀNH VỀ ĐÊM

a) Cho cả đội đứng ở cuối một khoảng đất. Cử một đội sinh từ từ đi ra xa. Khi em này đã vượt khỏi tầm mắt của mọi người (không còn phân biệt rõ là ai nữa), ra hiệu cho em đó đứng lại để cả đoàn đoán khoảng cách rồi đem kiểm soát lại bằng bước đi. Sau đó lại cho đs kia tiếp tục đi xa nữa cho đến lúc người tinh mắt nhất trong đội cũng không còn nhận thấy rõ nữa.

b) Đề đội đứng ở cuối sân. cho một em khác đi từ chỗ không trông thấy mà tiến về phía đội đứng. Khi có một đs trông thấy rõ em đó là ai rồi, ra lệnh cho em đó ngừng lại để cả đội cùng đoán khoảng cách, Sau đó lại cho em đs đó tiến về phía đội cho đến lúc em kém mắt nhất cũng có thể nhận ra, sau chót, cho tới lúc tấl cả mọi người đều thấy rõ cái khuy áo trên ngực em đs kia.

c) Để hai người từ 2 hướng nào đó tiến đến gần phía đội đứng ; 1 trong 2 người này mặc quần áo màu nhạt (lạt) hơn người kia. Ghi nhận khoảng cách của 2 người này khi đội bắt đầu trông thấy họ.

d) Cho một rgười đi chuyền tới phía đội, hay từ đội đi tới một địa điểm nào đó, trước hết từ một địa điềm nào có bối cảnh giống với màu quần áo của người đó mặc, sau đó tới địa điểm mà bối cảnh có màu nghịch lại với màu quần áo của người đó. Ghi nhận khoảng cách khi bắt đầu trông thấy rõ người này,

Chú thích : Có thể cho đoàn sinh lập đi lập lại những thực tập trên đây trong những điều kiện thời tiết khác nhau như : lúc tối trời, lúc sáng trăng, hoặc ban ngày, vào những giờ giấc khác nhau.

3. ƯỚC LƯỢNG CHIỀU CAO

Hiện nay chứng ta đang chuẩn bị cho đoàn sinh qua trắc nghiệm về môn : ước lượng chiều cao (của CTHĐH1) Các cuộc trắc nghiệm này sẽ được thực hiện và 3 loại thời gian và không gian khác nhau (có tất cả 10 trắc nghiệm khác nhau).

Trong buổi họp đoàn này chúng ta cho thực hiện ba trắc nhiệm gần đoàn quán đề tránh không mất nhiều thời giờ trong việc xê-dịch.

4. NÚT :

Dạy nút: Cột thuyền kép (rolling hitch)

5. TRÒ CHƠI

Truất phế Nhà Vua

Trong một căn phòng rộng, vạch 2 đường biên, Phe Bảo hoàng đứng sau một vạch và phe Cách mạng đứng sau vạch kia. Nhà vua ngồi trên ngai vàng (một cái ghế, hay kiệu làm bằng gậy HĐ) do mệt số vệ sỹ khiêng và có phe Bảo hoàng tháp tùng, che chở. Khi có lệnh «bắt đầu», hai phe đều tiến, phe Bảo hoàng cố gắng đưa Nhà Vua vào phần đất của phe Cách mạng., trong khi đó phe sau này tìm cách "lật đổ" Nhà Vua khỏi kiệu. Nếu phe bảo hoàng khiêng được Nhà Vua vào địa sở của phe Cách mạng, phe Bảo hoàng thắng ; ngược lại nếu Nhà Vua bị phe Cách mạnh «lật nhào», phe này thắng. Tuyệt đối cấm hai phe không được đấm đá nhau.

6. ĐỌC BẢN ĐỒ

Cho đoàn sinh vẽ họa đồ theo tỷ lệ khu vực đoàn quán (hay nơi đoàn họp), trong phạm vi đường kính 500 th. Vẽ ; (1) theo trí nhớ ; (2) sau khi vừa đi quan sát về.

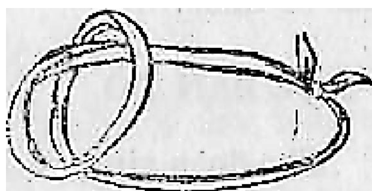
BUỔI HỌP THỨ 37

1, CỨU THƯƠNG

a) Giờ đây chúng ta bắt đầu nghĩ nhiều đến vấn đề cửu thương và đề cập tới trường hợp gãy xương.

Trong thời đại « tốc độ » hiện nay, trường hợp gẫy chân tay là điều thường xảy, do đó HĐS nên tìm hiểu và thực hành cách đối xử với trường hợp, Đoàn sinh phải học cách phân biệt giữa trường hợp gẫy xương và trẹo xương.

Trường hợp gãy xương, chân (hay tay) së ngắn đi và nếu nhân mất sức hoạt động ở bộ phận liên hệ
Chỗ xương bị gãy sẽ sưng lên và nạn nhân cảm thấy rất đau đớn, Khi chỗ xương gãy cọ vào nhau, ta có cảm giác như nghe thây có tiếng xào xào ở nơi đó, nhưng đoàn sinh chớ có thử để tìm hiểu, trừ phi là một người rất thành thạo hay đã có nhều kinh nghiệm để đối phó với trường hợp.

Cách thức băng bó xương vai bị gãy

Khi chưa biết chắc rằng xương có bị gãy, hãy lấy que (cây) để buột chặt chỗ xương bị nghi là gãy lại ; làm như vậy sẽ không gây thiệt hại gì cả mà còn giúp cho nạn nhân bớt đau nữa.

Có hai trường hợp gãy xương:

1) Trường hợp nhẹ: xương bị gãy;

2) Trường hợp nặng: xương bị gãy; chỗ gãy có vết thương ở ngoài.

Trong trường hợp sau, cứu thương viên làm cầm máu, băng bó vết thương và lấy que buộc lại để giữ
cho xương bị gẫy không động đậy, như trong trường hợp nhẹ.

Dùng băng thông thường là đủ, bằng không có thể dùng khăn quàng HĐ cũng được nhưng phải để ý tránh không cho khăn chạm vào vết thương (bởi lẽ khăn chưa được khử trùng, có thể làm cho vết thương bị nhiễm trùng).

Vì ít khi mang theo que để có thể buộc xương bị gẫy của nạn nhân, nên chúng ta có thề sử dụng những vật ứng chế tại chỗ như thanh gỗ, cán cờ, móc xê-ma-pho, cán dù, cành cây thẳng v.v..., nghĩa là bất cứ vật gì cứng, dẹp và dài là đủ.

Trước khi đặt que dọc 2 bên chỗ xương bi gẫy, hãy chêm (chèn) một miếng vải mềm để đệm giữa thịt và que cây.

Cứ để nạn nhân nằm yên tại chỗ cho đến khi băng bó xong để giữ cho chỗ gãy không động đậy,
Nếu vết gãy thuộc trường hợp nhẹ, không cần phải bỏ quần (hay áo) ra. Trường hợp nặng cần phải băng bó vết thương lại, phải cởi

bỏ quần (hay áo) trước khi băng bó. Tốt nhất là gỡ chỉ ở đường may dọc tay áo (hay ống quần), như vậy sau này có thể may lại dễ dàng mà không hư hao quần áo.

b) Mu6n băng bó một cái xương vai bị gẫy, lấy khăn quàng hay khăn mũi bọc vào một miếng gỗ nhỏ mà đặt vấo nách .Lấy một cái khăn to, gấp lại thành băng dài mà ghì chặt tay lại như trong hình vẽ (H.v.)

Sau đây là những dấu hiệu bên ngoai giúp ta biết xương vai của nạn nhân có bị gẫy hay không :

- Nạn nhân hay tìm cách để đỡ cánh tay bên có xương vai bị gẫy ; " chỗ xương bị gẫy sưng lên và đau nhói ;
- vai nạn nhân dài ra và trễ xuống,

2. ƯỚC LƯỢNG CHIỀU CAO

Hoàn tất việc học ước lượng chiều cao. Cho đoàn thực hiện thêm 4 trắc nghiệm khác. Đoàn sinh nào không qua được trắc nghiệm lần này sẽ phải đợi dịp khác và không còn được tham dự các trắc nghiệm nào khác cùng một môn nữa.

Thoạt đầu một số đoàn sinh không thực sự bắt tay vào việc học tập, mãi cho tới lúc thấy mình bị loại mới cuống lên và bắt đầu làm việc một cách vội vã đề tham đự các trắc nghiệm khác, vào những dịp chẳng thuận lợi chút nào cả. Đoàn sinh nên cố gẳng thực tập thật nhiều và thật cẩn thận để qua được mọi cuộc trắc nghiệm, Và đoàn sinh cũng cần phải hiểu trước rằng, nếu không qua được trắc nghiệm kỳ này, họ sẽ có thể phải đợi một thơi gian khá lâu nữa mới có cơ hội tham dự trở lại.

3. TRÒ CHƠI

Những kẻ âm mưu (The plotters)

Trò chơi này có thể chơi trong rừng thưa hay trên một con đường hai bên có cây cối um tùm, rậm rạp. Đặt đoàn sinh núp 2 bên đường nợi mà Đoàn trưởng và Phó đoàn sẽ đi qua. Trên quảng đường này hai Trưởng đó sẽ thảo luận với nhau về chi tiết một cuộc âm mưu nào đó, ví dụ như về thời gian và không gian nơi sẽ xẩy ra sự việc ; khẩu lệnh, tên các nhân vật liên hệ , mục đích của âm mưu

v,v... Sau khi 2 Trưởng này đi hết đoạn đường, các đội sẽ tập họp nhau lại để làm bản tường thuật về những gì đã nghe lõm được. Đội nào nạp trình một báo cáo đầy đủ chi tiết nhất sẽ thắng.

BUỔI HỌP THỨ 38

1. CỨU THƯƠNG

Thực tập cách cbăm sóc người bị gẫy xương vai
Duyệt lại những trường hợp cứu thương đã học từ truớc tới nay.

2. PHƯƠNG HƯỚNG

Tìm hướng Bắc

Thực tập tìm phương hướng ở ngoài trời

BUỔI HỌP THỨ 39

Buổi họp đoàn kỳ này, xin để Trưởng tùy nghi sắp xếp chương trình.

Như vậy là sau những buổi họp đoàn này, Trưởng đã cầm đoàn ít ra là một năm rồi (có thể hơn thế nữa!). Chúng tôi xin chỉ đề nghị có ngần đó mà thôi, xét vì trong đoàn nhất định có những kỳ nghĩ hè, những tuần lễ nghĩ hoạt động và nhất là có những buổi họp đoàn bất thành vì những biến cố bất thường xảy ra hay những sự thay đồi thời tiết quá đột ngột khiến đoàn sinh không thể đi họp đươc. Ngoài ra còn phải kể những buổi đi xuất du hay cấm trại nữa.

Qua những buổi họp đoàn trước đây chúng ta đã dìu dắt đoàn sinh qua CTHĐH2 và bắt đầu xúc tiến CTHĐH1 và nhất định chúng ta còn tiến xa hơn nữa». Lẽ dĩ nhiên chúng ta phải có nhiều cao vọng và ham thích phiêu lưu. Hãy tiến tới !

NHỮNG ĐỀ NGHỊ KHÁC

Trưởng sẽ có thề đặt câu hỏi : «Không hiểu mình sẽ tiếp tục ra sao đây ?»

Trước hết chúng tôi hy.vọng rằng, trong thời gian sinh hoạt với đoàn qua gần bốn chục buổi họp và nhờ mớ kinh nghiệm đã thâu

thập được, nay Trưởng đã có một số yếu tố quan trọng về huấn luyện HĐ. Sau đây là những điềm quan trọng :

1) Nên có nhiều hoạt động trong buổi họp đoàn ; đừng để cho đoàn sinh ở không, trong khi đó Trưởng đứng gãi đầu vò tai, cố tìm ra một cái gì. Buổi họp đoàn chỉ có thể thành công khi chương trinh đã được chuẩn bị từ trước, Hãy luôn luôn dự trữ sẵn một số trò chơi và ý kiến để ứng đụng vào mọi hoàn cảnh.

2) Phải có một sự tiến bộ rõ rệt trong việc huấn luyện. Trưởng hẳn phải đã nhận thấy rằng, trong suốt 38 buổi họp đoàn, chúng tôi theo sát CTHĐH2 và H1. Những chương trình này luôn luôn phải là nòng cốt cho các cuộc huấn luyện trong các buổi họp đoàn, và Trưởng nên nhớ phải lập đi lập lại các trắc nghiệm đó luôn, vì lẽ trong đoàn thường hay có đoàn sinh mới. Nhưng Trưởng cũng vẫn có thề chọn một chuyên hiệu nào đó, ví dụ chuyên hiệu «Tạo tác tiền phong» chẳng hạn để làm căn bản cho một sổ chương trình họp đoàn phụ, áp dụng cho các đoàn sinh khác đã sinh hoạt lâu năm trong đoàn,

3) Nên có những hoạt động khác cũng như những sinh hoạt về huấn luyện. Nên có sẵn tbật nhiều trò chơi có tác dụng huấn luyện. Chúng ta có thể tìm kiếm thêm các trò chơi và ý kiến mới trong đống sách báo HĐ và tài liệu sẵn có,

4) Khi có thể, luôn họp đoàn ngoài trời. Nhất định chúng ta không thể nào tránh khỏi có những lúc trái nắng, trở trời, chúng ta chỉ có thể thực hiện được một vài mục trong chương trình mà thôi. Nhưng không sao đâu, Trưởng vẫn có thề tìm cách bù đắp lại những gì chưa thực hiện được trong các cuộc xuất đu hay cắm trại cuối tuần của đoàn.

5) Hãy giữ cho chương trình luôn luôn thay đổi để lưu ý được trẻ, Nếu trưởng nhận thấy có một đề tài nào đó chưa chiếm được cảm tình của đoàn sinh, hãy bỏ ngay đi, không nên tiếp tục nữa và hãy chờ cho tới buổi họp đoàn sau.

Cũng như trong bất cứ cuộc học tập nào, hoạt động huấn luyện HĐ đôi khi đòi hỏi học viên phải tập trung ý chí rất nhiều, mà ta thì không thề trông đợi đoàn sinh phải làm như vậy trong một khoảng thời gian khá đài. Đây là một sự khó khăn, nhưng dầu sao trẻ phải luôn luôn sẵn sàng để theo dõi một vấn đề quan trọng, dù rằng chúng không thích.

Trên đây là một vài điềm về huấn ỉuyện HĐ. Chúng tôi hy vọng các Trưởng cũng đã thâu thập được rồi !

Vấn đề kế tiếp cần phải thảo luận, đó là : Trưởng nên tiếp tục ra sao ?

Sau đây là một số đề nghị ;

1) Hãy đọc cuốn : HĐ CHO TRẺ EM và đánh dấu những đề tài Trưởng đã xử đụng. Bằng cách này
Trưởng sẽ nhận thấy còn vô số hoạt động khác mà Trưởng chưa hề đả động tới. Hãy mang ra mà xử dụng trong các chương trình kế tiếp.

2) Luôn luôn mang ra thảo luận trước về các chương trình tương lai với Ban Huynh Trưởng, trong các buổi Hội đồng đoàn. Lẽ dĩ nhiên lúc đầu các đội— trưởng, các phụ tá của Trưởng, vì chưa biết nhiêu về HĐ, nên họ chẳng giúp cho Trưởng được gì mới lạ cả (mặc đù họ có thể đã đọc hết cuốn : HĐ CHO TRẺ EM rồi), nhưng họ vẫn có thể cho Trưởng biết ý kiến và ước vọng của đoàn sinh như : chuyên hiệu nào đoàn sinh mong sẽ có trước, những phần nào trong chượng trình họp đoàn vừa qua Trưởng cần phải cho ôn duyệt lại để giúp cho đoàn sinh hiều rõ hơn .v.v... Nhưng sau này, nhờ kinh nghiệm thâu lượm được với thời gian, nhất định họ sẽ giúp đỡ Trưởng rất nhiều trong việc hoạch định chương trình sinh hoạt tương lai của đoàn.

3) Trưởng nên thiết lập một thư viện nhỏ đề tham khảo theo như đề nghị tại Phụ-bản V. Trưởng nên luôn tìm thời giờ đọc những cuốn sách đó để tìm ra những ý kiến mới và nghĩ tới một số thay đổi thích hợp mang ra áp dụng cho đoàn.

4) Tốt hơn hết và đặc biệt là, vì ngày nay Trưởng đã có nhiều kinh nghiệm rồi, Trưởng nên tìm mọi dịp để tham dự các Trại huấn luyện kỹ thuật hoặc Xưởng chuyên môn ngành Thiếu được tổ chức tại các địa phương. Trưởng sẽ không phải hối tiếc về số thời gian đã đùng cho các hoạt động ấy. Ngoài những mẫu tin thực tiễn mà trưởng sẽ thu thập được, Trưởng còn tiếp nhận được vô số ý kiến và đề nghị khác của các Trưởng đồng khóa nữa.

Sau hết, chúng tôi xin thân ái gửi tới Trưởng bức thông điệp sau đây của vị khai sáng ra phong trào HĐ. Nội dung thông điệp này sẽ hỗ trợ cho Trưởng mỗi khi Trưởng cảm thấy mình xuống tinh thần và bắt đầu hoài nghi nỗ lực của mình, không biết có giúp ích được gì cho trẻ không.

BP nói:

«... Khi cầm đoàn, Trưởng sẽ đón nhận được khá nhiều bực bội và thất bại. Nhưng xin Trưởng hãy kiên tâm và nhớ cho rằng, cũng chỉ vì thiếu kiên tâm mà vô số người đã làm hỏng công việc hay sự nghiệp của chính mình, nhiều hơn là làm hỏng vì nghiện hút hay tật xấu. Trong một giới hạn nào đó, Trưởng nên sẵn sàng chịu đựng một cách kiên nhẫn những lời chỉ trích cay cú và những nỗi bực dọc do thủ tục hành chánh gây ra. Nhưng thế nào phần thưởng của Trưởng cũng sẽ tới. Phân thưởng đó là sự hài lòng vì nhận thấy mình đã cố gắng làm tròn bổn phận bằng những hy sinh cá nhân, và bằng cách giúp trẻ phát triển tốt đẹp tính khí của chúng, khiến cho đời sống chúng nay có một lý tưởng cao đẹp hơn.

Một loại phần thưởng như vậy thật không có bút nào mà tán đương cho hết được » !

PHỤ LỤC I: BẢNG THÀNH TÍCH CÁ NHÂN

PHỤ BẢN 1

BẢNG THÀNH TÍCH CÁ NHÂN

Tên HĐS : ______________________ Ngày tuyên hứa HĐ ______________________

Đội : ______________________ Thiếu đoàn : ______________________ Đạo ______________

HĐH 2	(ghi môn và ngày qua trắc nghiệm)	
HĐH 1		
Cắm Trại	(Số thời gian thực sự sống ở trại)	

Ngày cấp phát : ________ *Chữ ký của Đoàn Trưởng*

PHỤ LỤC II: BIỂU ĐỒ DIỄN TIẾN HUẤN LUYỆN

PHỤ BẢN II

BIỂU ĐỒ DIỄN TIẾN HUẤN LUYỆN

CHƯƠNG TRÌNH : (TS-H2-H1)

Thiếu đoàn : ______________________ Đạo : ______________________

Tên đội	(Tên	các m	ôn đã	qua)				Ghi chú
BẢO		(Ngày	qua)					
NAI								
TRÂU								
VOI								

PHỤ BẦN III: CHƯƠNG TRÌNH MỘT BUỔI XUẤT DU

MỤC ĐÍCH : Tạo dịp sống chung cho cả đoàn ; quan sát thiên nhiên,
Chuyên môn dự khảo sát: Truyền tin bằng cờ ; quan sát cây lạ.
Phương tiên chuyên chở : Xe đạp (xe máy)

7g30 — Tập hợp: điểm đanh ; thuyết trình cho đội trưởng về lộ trình
8g00 — Khởi hành
9g30 — Tới địa điềm trại ; chỉ định góc đội.
10g00 — Thực tập áp dụng thủ tục truyền tin để gửi Móoc bằng cờ qua nhiều trạm
11g30 — Chuẩn bị ăn trưa (lương khô); nghỉ
13g30 — Họp vui — chơi — ca hát
14g30 — Các đội quan sát cây trong vùng
16g00 — Các đội báo cáo (Mỗi đội 10 phút)
16g45 _ Sửa soạn về
17g00 — Câu chuyện kết thúc của đoàn trưởng (phê bình ; khen ngợi)
17g15 _lên đường về.

PHỤ BẢN IV: CHƯƠNG TRÌNH MỘT TRẠI CUỐI TUẦN

MỤC ĐÍCH: Thể hiện đời sống HĐ ở ngoài trời
Các chuyên môn mang ra thực hành : Cắm trại; làm thủ công ; bếp núc
Địa điểm : Cách xa đoàn quán trên 10 cây số
Phương tiên chuyên chở: Xe đò ; xe gắn máy
*
THỨ BẢY

14g00 — Tập họp ở đoàn quán; điểm danh, thu giấy phép của phụ huynh —
14g30_Khởi hành
16g00 — Tới đất trại ; họp đ.t. phân chia đất trại
16g15 — Họp đoàn ; khai mạc trại
16g30 — Kiến thiết góc trại
18g00 _ Sửa soạn cơm chiều
20g00 — Chuẩn bị lửa trại

20g30 — Lửa Trại
22g00 — Sửa soạn ngủ
22g30 — Tắt lửa ; im lặng : ngủ

CHỦ NHẬT

06g00 — Dậy: tập thể dục ; vệ sinh cá nhân
06g30 — Giờ tinh thần
07g30 — Dọn đẹp góc đội ; quà sáng
08g30 — thăm các đội
08g45 — Chào cờ ; câu chuyện dưới cờ
09g00 — Sinh hoạt trại
11g00 — Chuẩn bị cơm trưa ; ăn cơm ; nghỉ
14g00 — Họp vui : chơi — học hát
15g00 — Thực tập chuyên môn HĐ (để lấy chuyên hiệu hay đẳng thứ)
16g30 — Hạ trại
17g00 — Hạ cờ — Câu chuyện kết thúc
I7g15 — Về

PHỤ BẢN V: NHỮNG SÁCH CĂN BẢN CẦN CHO TRƯỞNG HƯỚNG ĐẠO

— Bước đường đầu (HĐ Tân Sinh)
— Cầm Đoàn (Running a troop)
— Chuyên hiệu và Đẳng Thứ
— Đội của tôi
— Đường Thành Công
— Hệ thống hàng đội
— Hướng Đạo cho Trẻ Em
— Hướng Đạo Hạng Nhì
— Hướng Đạo Hạng Nhất
— Hướng dẫn vào nghề Trưởng H.Đ
— Kha Sinh
— Sổ Tay đội Truởng ngành Thiếu
— Trò Chơi HĐ (trong phòng)
— Trò Chơi HĐ (ngoài trời)

CÙNG MỘT TÁC GIẢ

CÙNG MỘT SOẠN, DỊCH GIẢ

ĐÃ XUẤT BẢN

- Hệ thống Hàng đội cho Nữ HĐ — Hội NHĐVN
- Bước đường đầu — Hội HĐVN
- Hướng dẫn vào nghề Trưởng HĐ — Hội HĐVN
- Đội Trâu — Ngành Thiếu
- Huấn luyện đội-trưởng — Ngành Thiếu
- Hướng Đạo Hạng Nhì — Hội HĐVN
- Phương pháp hàng đội — Ngành Huấn luyện

SẼ XUẤT BẢN

- Cẩm đoàn
- Cẩm bầy
- Trò chơi trong Phòng cho HĐS
- Trò chơi ngoài trời cho HĐS
- Sổ tay đội-trưởng

Giấy phép số 5291/BTT/PHNT ngày 5-12-1970
Nhóm MÔI DÂY xuất bản.